Star Wars & Co.: Mods für Far Cry (dt.)

DARF IN DEUTSCHLAND NICHT FREI VERTRIEBEN WERDEN!

07/04 JUNI
€ 4,99

PC Games

Wissen, was gespielt wird





AUF 13 SEITEN: MEGATEST + TIPPS

- ★ Beste Grafik aller Strategiespiele
- ★ Berlin, Stalingrad, Omaha Beach...
- ★ Unglaublicher Detailgrad
- ★ Spektakuläre Animationen
- ★ Drei umfangreiche Kampagnen
- ★ Sofort umsetzbare Tuning-Tipps
- ★ Deutsche Kampagne komplett gelöst



CODENAME PANZERS

Faustdicke Überraschung: C&C Generäle geschlagen! **93%**

BATTLEFIELD 2



Nach BF Vietnam: 100 Spieler gleichzeitig + Hightech-Waffen!









HARDWARE

TEST: RADEON X800 XT
Die beste Alternative zur 6800 Ultra?

EINFACH ÜBERTAKTEN
Genau erklärt: Gratis mehr Leistung!

BIOS-UPDATE
Anleitung: Einfacher, als Sie denken...

TIPPS & TRICKS

THIEF: DEADLY SHADOWS
Fette Beute: Karten und Schleichwege

PORT ROYALE 2
Insider-Tipps: Handeln wie die Profis

HITMAN CONTRACTS
Komplettlösung: Tipps für alle Aufträge

TEST

TRUE CRIME: STREETS OF LA
GTA-Verfolger: Genial wie Vice City?

THIEF: DEADLY SHADOWS
Diebisches Vergnügen: Spannung pur!

TRANSPORTGIGANT
Modelleisenbahn-Look plus Spieltiefe!

VORSCHAU

50 SEITEN E3-REPORT
Tops und Flops der Mega-Messe

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2
Die Pläne des neuen Entwicklerteams

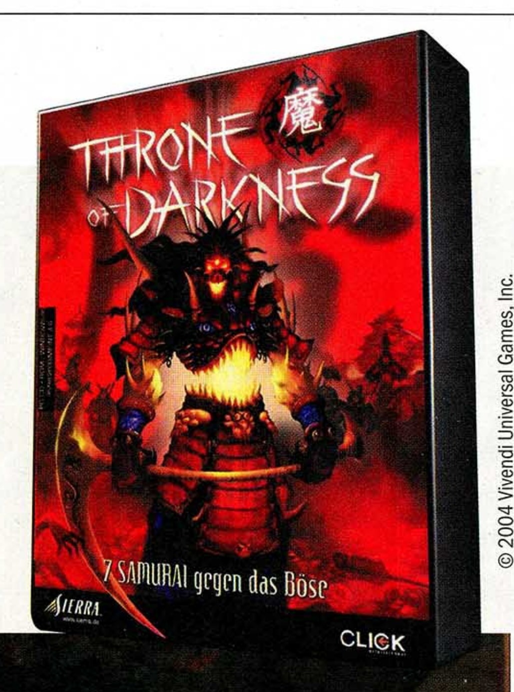
GOTHIC 3
Interview: Piranha Bytes packt aus

Throne of Darkness

Starkes Action-Rollenspiel von den Diablo-Machern!



- Angesiedelt im fernen Osten
- Multiplayer-Modus für bis zu 8 Spieler
- 7 spielbare Charakterklassen
- 10 grafisch unterschiedliche Welten
- Rund 20 Monster-Typen
- Orientiert sich stark am **Diablo**-Spielsystem







Über 120 Min. Videos auf DVD!
Über 25 Minuten Videos auf CD!

VIDEOS



VOR-ORT-REPORT:
E3-MESSEREPORT



NEUE SPIELSZENEN:
HALF-LIFE 2

Weitere Videos auf DVD: Schlacht um Mittelerde, Die Siedler: Das Erbe der Könige, Brothers in Arms, Republic Commando, Medal of Honor: Pacific Assault, STALKER u. v. m.

TOP-DEMOS

14 Demos auf DVD!
4 Demos auf CD!

Ground Control 2
▶ Eines der derzeit grafisch aufwendigsten Echtzeit-Taktikspiele!

Euro 2004
▶ Das offizielle Spiel zur EM: Testen Sie den **FIFA**-Ableger!

Michael Schumacher World Tour Kart 2004
▶ Turbolenter PS-Spaß: Liefern Sie sich heiße Gokart-Duelle!

Project Freedom
▶ Ein Action-Feuerwerk auf Ihrem Bildschirm: heiße Gefechte!

Dual-DVD: The Punic Wars, Ground Control 2, Joint Operations, Michael Schumacher Kart 2004, Perimeter, Project Freedom, Söldner: Secret Wars (neue Demo), Euro 2004
Auf drei CD-ROMs: Michael Schumacher World Tour Kart 2004, Project Freedom, Euro 2004, Ground Control 2

Ab-18-Edition AB-18-DEMOS*

Hitman: Contracts
▶ Nichts für Zartbesaitete: die ungeschnittene Demo zum spannenden Action-Adventure!

*Erhältlich im Abo (http://abo.pcgames.de) oder im Ausland

DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AB SEITE 216!



EDITORIAL PETRA FRÖHLICH

E3 – und Sie sind dabei!

Montag | 26. April 2004
Jahrestagung der Bundesprüfstelle in Würzburg, Schwerpunkt „Kriegsverherrlichung“. Wir lernen: Wer in Spielen und Filmen allzu brutale Szenen zeigt, verherrlicht den Krieg. Wer in Spielen und Filmen hingegen einen klinisch reinen Krieg zeigt und etwa das Leid von Soldaten und Bevölkerung ausklammert, muss sich den Vorwurf der Verharmlosung gefallen lassen. Und: Napoleonische Schlachten oder amerikanischer Bürgerkrieg sind kein Problem, Zweiter Weltkrieg und aktuelle Konflikte hingegen sehr wohl. Auf der Großleinwand wird zum Beleg die Originalversion von **C&C Generals** vorgeführt – das belagerte Bagdad, Giftgas-Raketen, Selbstmordattentäter. Das Echtzeit-Strategiespiel wurde deshalb im Frühjahr 2003 indiziert. Eine Entscheidung, die Hersteller Electronic Arts nicht nachvollziehen kann – und deshalb gegen die BPjM klagt. Die wiederum sagt: Falls wir verlieren, gehen wir bis in die letzte Instanz. PC-Games-Prognose: Bis Deutschlands höchste Gerichte darüber urteilen, vergehen noch viele Jahre. Solange heißt **C&C Generals C&C Generäle**.

Mittwoch | 12. Mai 2004
Michél Judt von der CDV-Pressestelle bringt die **Panzers**-Testmuster persönlich in der Redaktion vorbei und assistiert bei den ersten Missionen. Wir trauen unseren Augen kaum: Unglaublich, welche Entwicklung dieses Spiel in den letzten Monaten durchgemacht hat. Kurzfristig wird das ursprünglich geplante Titelthema noch gekippt, an der Rekord-Wertung der ersten Redaktionskonferenz ändert sich auch fünf Tage später beim finalen „Voting“ nichts mehr: Was **Codename: Panzers** zu einem der besten PC-Spiele der vergangenen Jahre macht, lesen Sie ab Seite 100.

Mittwoch | 12. Mai 2004
In Deutschland ist es jetzt 19 Uhr. Zur gleichen Zeit öffnen sich im Convention Center zu Los Angeles die Glastüren der Electronic Entertainment Expo – kurz: E3 –, der größten Computer- und Videospielemesse der Welt. 65.000 Besucher kommen an drei Messetagen an die Westküste, um **Half-Life 2** zu sehen, um einen Blick auf **Die Sims 2** zu erhaschen und um Premieren wie **Battlefield 2** zu sichten. Will Wright, Peter Molyneux, Chris Taylor, Gabe Newell, Richard Garriott – kaum ein Top-Entwickler, den wir nicht zum Smalltalk abfangen. PC Games ist mit acht akkreditierten Mitarbeitern vor Ort: tagsüber filmen, interviewen, spielen, abends und nachts Videos schneiden, Artikel texten, auf den Verlagsserver packen. Nur so ist gewährleistet, dass die Heft-Datenträger noch rechtzeitig vor Redaktionsschluss fertig gestellt werden. Das Ergebnis sind über zwei Stunden Videos auf DVD zu den heißesten E3-Spielen. Der 50-seitige Messereport startet auf Seite 30 – inklusive der berüchtigten Top-Listen plus erstmals mit PC-Games-Awards für die besten Neuheiten.

Donnerstag | 13. Mai 2004
New York, Rio, Tokio: Bislang fühlte er Studio-Bossen und Programmierern für das Handelsmagazin MCV auf den Zahn, ab sofort profitieren PC-Games-Leser von seinen exzellenten Kontakten zu den weltweit besten Spiele-Entwicklern: Mit Christoph Holowaty bekommt PC Games nicht nur einen neuen Co-Chefredakteur und Nachfolger von Christian Müller, sondern auch einen ausgewiesenen Fan erlesener Taktik- und Rollenspiele. Willkommen im Team, Christoph!

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

RÜDIGER STEIDLE ...



... gehört zu den ersten, die die finale Version von **Codename: Panzers** spielen: Michél Judt von CDV bringt zusätzlich zur Testversion den handgeschnitzten Prototypen der aufwendigen Packung mit. Test ab Seite 100!

CHRISTOPH HOLOWATY ...



... hat die tsunamiähnliche Wirkung der Disneyland-Baumstammrutsche (mal wieder) unterschätzt: Glücklicherweise wurde die Indiana-Jones-Gedächtnis-Kopfbedeckung nicht in Mitleidenschaft gezogen.

DIRK GOODING ...



... weiß jetzt endlich, warum Beverly Hills Beverly Hills heißt: Im Rahmen der E3-Fete in der Playboy-Villa zeigte Ubisoft eine erste spielbare Version des 3D-Aufbauspiels – mehr auf Seite 65.

Inhalt 7/2004

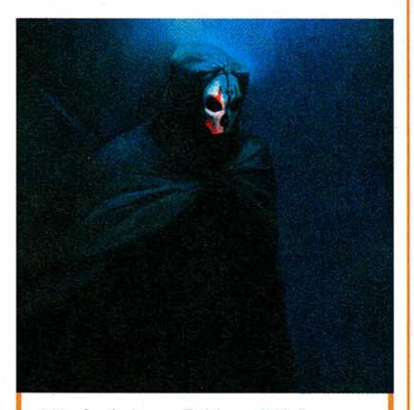
Aktuelles

Far Cry (dt.) sieht nicht nur bedeutend besser aus als **Half-Life (dt.)** und **Battlefield Vietnam**, sondern läuft der Konkurrenz voraussichtlich auch in Sachen Mods den Rang ab.

Wir haben uns auf die Suche gemacht und stellen Ihnen die vielversprechendsten vor.

Zum zehnten Mal fand in diesem Jahr die Electronic Entertainment Expo statt. PC Games stürzte sich für Sie ins Messegetümmel und trennt die Spreu vom Weizen.

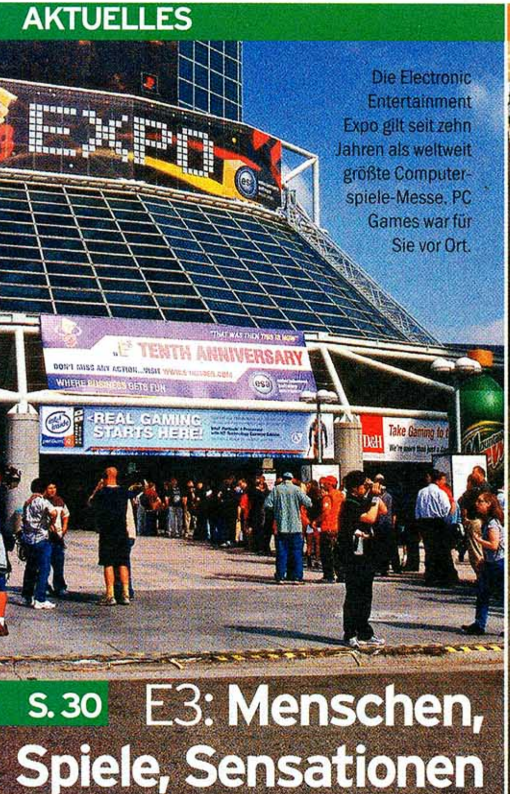
Vorschau



Knights of the Old Republic 2
Was Sie neben einer neuen Story und jeder Menge Lichtschwertduellen vom zweiten Teil der Rollensaga erwarten können, verrät unsere Vorschau.

Test

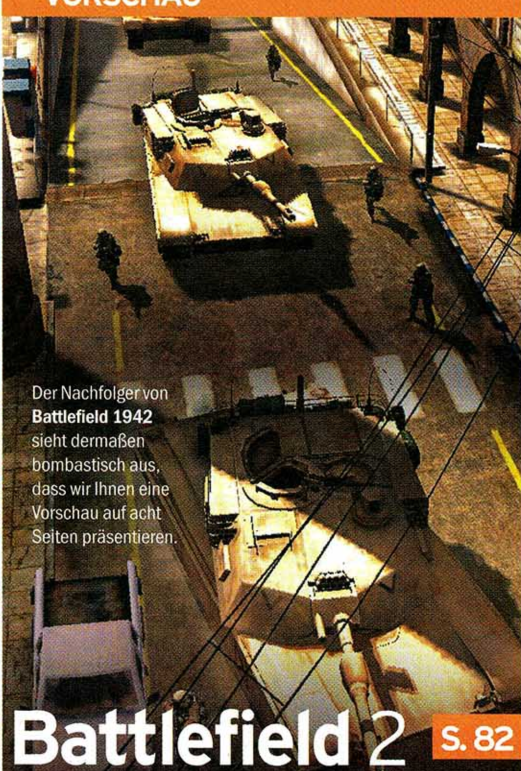
AKTUELLES



Die Electronic Entertainment Expo gilt seit zehn Jahren als weltweit größte Computerspiele-Messe. PC Games war für Sie vor Ort.

S. 30 E3: **Menschen, Spiele, Sensationen**

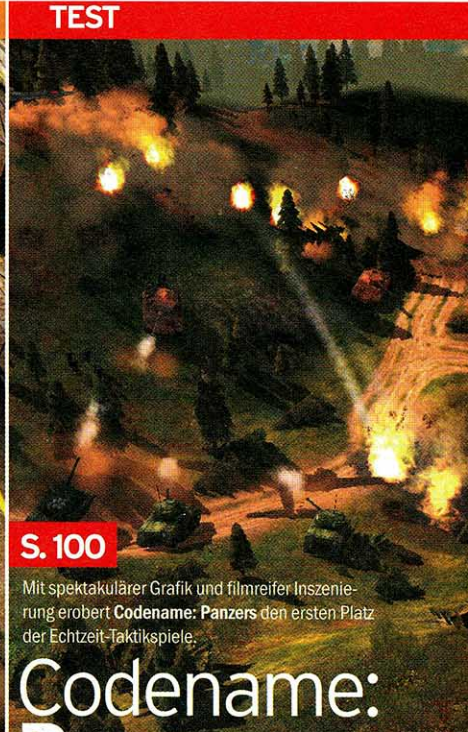
VORSCHAU



Der Nachfolger von **Battlefield 1942** sieht dermaßen bombastisch aus, dass wir Ihnen eine Vorschau auf acht Seiten präsentieren.

Battlefield 2 S. 82

TEST



S. 100
Mit spektakulärer Grafik und filmreifer Inszenierung erobert **Codename: Panzers** den ersten Platz der Echtzeit-Taktikspiele.

Codename: **Panzers**



Thief: Deadly Shadows
Der Urvater der Stealth-Spiele ist zurück. Ob Meisterdieb Garrett seinem Konkurrenten Sam Fisher davonschleicht, erfahren Sie im ausführlichen Testbericht.



Ground Control 2
Mit taktischer Tiefe, temporeichem Spielablauf und detailreicher Grafik will **Ground Control 2** die Fans von **C&C Generäle** und **Blitzkrieg** begeistern.

Tipps & Tricks

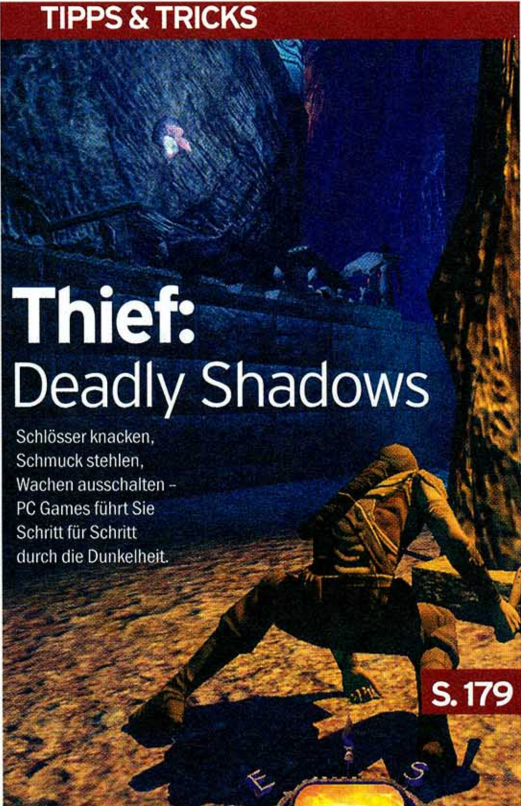
Hardware

Service

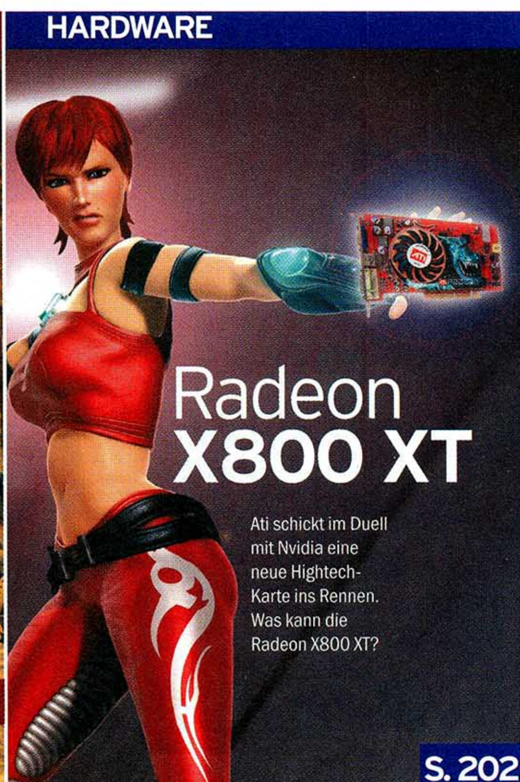
TEST



TIPPS & TRICKS



HARDWARE



S. 202

Aufregendes Spielerlebnis. Aufregend günstig!



*Angebot limitiert auf die hier angeführten Dell™ Systeme, max. 5 Systeme pro Kunde, gültig solange Vorrat reicht!

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP

DELL™ DIMENSION™ 4600 "LARGE PLUS"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, 3.00 GHz und 800MHz FSB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition OEM[3];CD[2]
- 512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 120 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - Dell™ M992, 19" Monitor ab 231 €
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB nVidia® GeForce™ FX 5200, DVI & TV-Out
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW und 16x DVD-ROM inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2]), Antivirensoftware
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 6x USB 2.0
- Dell™ A425 Aktivboxen, Subwoofer



Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt., **jetzt mit GRATIS Versand!** Sie sparen 75 €!



- Mit 3.20 GHz 800MHz FSB + 116 €[5]
- Mit Transfer my PC + 50 €[5]
- Mit Microsoft® Office® Basic Edition 2003 (OEM[3]; CD[2]) + 139 €[5]
- Mit Logitech® Cordless Desktop® MX™ Tastatur + 99 €[7]

Finanzierung schon ab 27,17 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE4-D0617

DELL™ DIMENSION™ 4600 *X-LARGE*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, 3.00 GHz und 800MHz FSB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2])
- 512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- Optional - Dell™ 1801 FP, 18" TFT-Display ab 599 €
- 160 GB** EIDE (2 x 80 GB), 7.200 U/Min
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi® Radeon™ 9800Pro Grafik, DVI, TV-Out
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW & 16x DVD-ROM inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2]), Antivirensoftware
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 6x USB 2.0
- Dell™ A425 Aktivboxen, Subwoofer

969€ Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt., **jetzt mit GRATIS Versand!** Sie sparen 75 €



Krasse Upgrades

- Mit 3.40 GHz 800MHz FSB + 290 €[5]
- Mit 3 Jahren Vor-Ort Service[1] inkl. 3 Jahren CompleteCare™[4] + 168 €[5]
- Mit Microsoft® Windows® XP Professional und Microsoft® Office Basic Edition 2003 (OEM) + 209 €[5]
- Mit AverMedia USB 2.0 TV-Tuner + 99 €[7]

Finanzierung schon ab 31,01 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE4-D0618

DELL™ DIMENSION™ 4600 *SELECT*

Inkl. 17" TFT-Display

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, 3.00 GHz und 800MHz FSB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2])
- 256 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 80 GB** Festplatte, 7.200 U/Min
- Dell™ E172 FP, 17" TFT-Display
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- Intel® Extreme® 3D Grafikchip mit bis zu 64 MB RAM
- 5.1 Dolby® Digital Soundlösung
- 8x DVD +R/+RW
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2]), Antivirensoftware
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 6x USB 2.0

999€ Systempreis inkl. 17" TFT-Display inkl. MwSt., **jetzt mit GRATIS Versand!** Sie sparen 75 €



Krasse Upgrades

- Mit 3.20 GHz 800MHz FSB + 116 €[5]
- Dell™ 1800FP 18" TFT-Display + 149 €[5]
- Mit 3 Jahren Vor-Ort Service[1] + 101 €[5]
- Mit Microsoft® Office® Basic Edition 2003 (OEM[3]; CD[2]) + 139 €[5]
- Mit Logitech® QuickCam™ Zoom + 49 €[7]

Finanzierung schon ab 31,97 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE4-D0614

DELL™ DRUCKER

Dell™ A920 All-In-One Drucker

Drucken, Scannen und Kopieren mit dem PC. Der ideale Einstiegsdrucker.

jetzt nur **89€** inkl. MwSt. + 17 € Versand

NEU: Dell™ A922 Photo All-In-One Drucker

Drucken, Scannen, Kopieren. Randloser Drucker bis DIN A4 und mit bis zu 6 Farben (optional).

119€ inkl. MwSt. + 17 € Versand

Dell™ A960 All-In-One Print- und Faxstation

Drucken, Scannen, stand-alone Kopieren und Faxen. High-Speed 33.6 Faxmodem. Ideal fürs Büro oder zu Hause.

jetzt nur **199€** inkl. MwSt. + 17 € Versand



Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 22.06.2004. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell™ GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell™ Corporation. Microsoft® ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Centrino, das Intel Centrino Logo, Pentium und Celeron sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten, von denen im Einzelfallaufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Computern installiert werden. [3]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). [5]Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. [6]Nutzen Sie unser Sonderangebot im Juni: Kaufen Sie JETZT per Ratenfinanzierung und zahlen Sie die erste Rate erst im Oktober 2004. Und das bei attraktivem 9,9% effektivem Jahreszins. Gültig ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Verfügbar bis 29.06.2004. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. [7]Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 17€ bei Druckern, 12€ bei TFT-Displays und 23€ bei CRT- und LCD-TV-Monitoren.



Suchen Sie den absoluten „Gaming-Kick"? Jetzt bietet Ihnen Dell™ mit dem Dimension™ 8300 das ultimative „Gaming"-System. Der High Performance Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie bis zu 3,40 GHz und die leistungsstarke 128 MB ATi® Radeon 9800Pro Grafikkarte sorgen für ein ultimatives Spiele-Erlebnis bis ins kleinste Detail. Egal ob Sie gegen Ihren Computer oder gegen Andere im Netz spielen, Dell™ hilft Ihnen die Nase vorn zu behalten, ohne ein Vermögen zu bezahlen. Rufen Sie an oder klicken Sie zu www.dell.de !

DELL™ DIMENSION™ 8300 *SUPERIOR*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie 3.20 GHz und 800MHz FSB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2])
- 512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional – Dell® E172FP, 17" TFT-Display ab 451 €
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi® Radeon™ 9800Pro Grafik, DVI, TV-Out
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW und 16x DVD-ROM inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 OEM[3]; CD[2]), Antivirensoftware
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 6x USB 2.0

1.149€ Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt., **jetzt mit GRATIS Versand!** Sie sparen 75 €



- Mit 3.40 GHz 800MHz FSB + 174 €[5]
- Mit Home Installation inkl. Internetanbindung und Datentransfer + 254 €[5]
- Mit Microsoft® Office Basic Edition 2003 (OEM[3]; CD[2]) + 139 €[5]
- Mit Symantec Norton AntiVirus™ Vollversion + 57 €[7]

Finanzierung schon ab 36,76 € mtl.*

E-Value™: PPDE4-D0625

DELL™ DIMENSION™ 8300 *EXTREME*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, 3.20 GHz und 800MHz FSB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2])
- 1024 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 2x 120 GB** Serial-ATA Festplatten (RAID 0/1)
- Optional - Dell® 1901FP, 19" TFT ab 695 €
- Onboard 10/100/1000 Ethernet Port
- 256 MB ATi® Radeon™ XT, 8x AGP (DVI & TV-Out)
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW & 16x DVD & 3.5" Floppy
- Multimedia Tast., optische Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 5650 – 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

1.599€ Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt., **jetzt mit GRATIS Versand!** Sie sparen 75 €



- Mit 3.40 GHz 800MHz FSB + 174 €[5]
- Mit 2x 250 GB** Serial-ATA (RAID 0/1) + 278 €[5]
- Mit 3 Jahren Vor-Ort Service inkl. 3 Jahren CompleteCare[4] + 168 €[5]
- Mit Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[5]
- Mit APC Sicherheits-Steckdosenleiste + 28 €[7]

Finanzierung schon ab 51,16 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE4-D0626

DELL™ INSPIRON™ 8600c *ESSENTIAL*

- Intel® Centrino™ Mobiltechnologie: Intel® Pentium® M Prozessor 1.50 GHz Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[2];CD[11])
- 256 MB DDR-SDRAM, 333 MHz
- 30 GB** Festplatte
- 15,4" UltraSharp™ WXGA TFT Display (1280x800)
- 128 MB ATi® Mobility™ Radeon™ 9600 PRO TURBO Grafik
- Combo-Modul mit 8xDVD & 24/10/24x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV-Out, Firewire
- Lithium-Ionen Akku mit 72 Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2]), Antivirensoftware

1.399€ Systempreis inkl. MwSt., **Jetzt mit GRATIS Versand!** Sie sparen 75 €



- Mit 60 GB** Festplatte + 99 €[5]
- Mit DVD+R/+RW Brenner + 139 €[5]
- Mit robustem, vielseitigen Nylon-Rucksack + 59 €[5]
- Mit 3 Jahren Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1] + 406 €[5]
- Mit Microsoft® Office® Basic Edition 2003 (OEM)[3]; CD[2] + 139 €[5]

Finanzierung schon ab 44,76 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE4-N0640



DELL™ INSPIRON™ 9100 *SUPERB*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie, 3.00 GHz und 800MHz FSB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2])
- 512 MB DDR-SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Festplatte
- 15,4" UltraSharp™ WSXGA+ Display (1680x1050)
- 128 MB ATi® Mobility™ Radeon 9700 Grafik
- Combo-Modul mit 4x DVD+RW & 24/10/24x CD-RW
- 4xUSB 2.0, DVI, TV-Out, Firewire, IR, Dual-Point
- LiIon Akku mit 96 Wh & integriertem Subwoofer
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2]), Antivirensoftware
- Dell™ Wireless 1350 802.11 b/g Mini-PCI WLAN Karte

1.849€ Systempreis inkl. MwSt., **Jetzt mit GRATIS Versand!** Sie sparen 75 €



Krasse Upgrades

- Mit 100 GB** Festplatte + 232 €[5]
- Mit 15,4" UltraSharp™ WUXGA TFT Display (1920x1200) + 81 €[5]
- Mit 3 Jahren Complete Care™[4] + 198 €[5]
- Mit Microsoft® Office® Small Business Edition 2003 (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[5]
- Mit AVM Fritz!Card PCMCIA ISDN Karte + 199 €[7]

Finanzierung schon ab 59,16 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE4-N0651

DELL™ ZUBEHÖR



Dell™ Axim™ X5 GPS inkl. 64MB CF Karte
ab **449€** inkl. MwSt. + 13 € Versand



Kodak CX 7300
3,2 Megapixel, max. 2080 x 1544 Bildpunkte, 37mm-Objektiv, stufenloser 3x Digitalzoom
statt 129€ jetzt nur **116€**
inkl. MwSt. + 13 € Versand



Kodak DX6340
3,1 Megapixel. 4x optischer Zoom, 3,5-fach eweiterter Digitalzoom,
statt 269€ jetzt nur **242€**
inkl. MwSt. + 13 € Versand

www.dell.de

0800 / 8 18 33 55

Tel. Mo.- Fr. 8 -20 Uhr, Sa. 9 -18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

SAVE ONLINE

Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™.
Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de





Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 55 82 · Lokaltarif, www.dell.ch



MEINUNG
HEINRICH LENHARDT



Aus der E3-Trendforschung

Wenn der letzte Termin abgehakt ist und die Messekrieger wunden Fußes an der Hotelbar einkehren, werden mit heiserer Stimme Front-Anekdoten ausgetauscht. Bis schließlich der erste Kollege zuckt und die unvermeidliche Sinnfrage stellt: „Na, was war jetzt eigentlich der neue Trend dieses Jahr?" Originalitäten gedeihen auf der E3 eher weniger, sie zelebriert vielmehr das Prinzip „Erfolg hat viele Nachahmer". Trendsetter sind die Verkaufszahlen der letzten paar Weihnachtsgeschäfte. Die sorgen zum Beispiel dafür, dass uns jetzt die größte Offensive an Weltkrieg-Zwo-Aktivitäten seit dem D-Day bevorsteht.

Wer auf spontane Kreativität aus ist, sollte lieber den Nachwuchs-Wettbewerb bei der Game Developers Conference besuchen. Bei der E3 gehören die größten Stände und Besuchermengen den „Auf Nummer sicher"-Spielen, an deren Schicksal das Aktienkurs-Wohlergehen ganzer Firmenimperien hängen. Und wenn man sich mal damit abgefunden hat, dass Kommerz längst den Kampf gegen Innovationslust gewonnen hat, dann konnte man sich dieses Jahr kaum über die Messedarbietungen beschweren. Grafische Qualität und Inszenierung vieler PC-Spiele – vorneweg Half-Life 2, Schlacht um Mittelerde oder Splinter Cell 3 – trugen dazu bei, dass der olle PC dem in den USA so dominanten Konsolenlager ein wenig die Schau stahl. Am meisten hat sich das Action-Genre gemacht: DirectX9-Grafik, realistische Physik und bessere KI sorgen für glaubwürdigere Spielwelten. Der „Unkraut vergeht nicht"-Ehrenpokal für das trotz zahlreicher Flops resistente Dauer-Trendgenre gebührt indes den Online-Rollenspielen. Da werden wohl auch noch einige Lemminge über die Klippe hüpfen – zu viele Varianten desselben Spielprinzips buhlen um Zeit und Monatsgebühren der Zielgruppe. Ich wäre nicht erstaunt, wenn sich nächstes Jahr die reumütige Rückkehr zum Internet-losen Solospieler-RPG als „Trend" verkaufen ließe.

HEINRICH LENHARDT

GTA SAN ANDREAS

Details zum Vice-City-Nachfolger

Rockstar Games hat durchblicken lassen, dass die Spielwelt aus drei Stadtteilen besteht, die sich an Los Angeles, San Francisco und Las Vegas anlehnen. Der Spieler führt darin das Gangster-Leben von Carl Johnson, der nach dem Tod seines Bruders in Bandenkriege verwickelt wird. Carl wird mit Pistolen schießen, Autos stehlen und Geschäfte ausrauben, aber auch ganz alltägliche Dinge tun: Wer sich mit Fast Food voll stopft, um die Ausdauer-Werte wieder auf Vordermann zu bringen, verändert das physische Erscheinungsbild des Protagonisten. Andere Figuren reagieren darauf und reden Carl vorzugsweise mit „Fettsack" an. Ein Besuch im Fitness-Studio gleicht das wieder aus. Außerdem neu: Für schwierige Missionen lassen sich Mitstreiter anheuern, die dann an Carls Seite kämpfen.

MYST 4: REVELATION

Bewegung im Spiel

In **Revelation** will Entwickler Ubisoft den Spieler die Schicksale der originalen **Myst**-Bösewichte Sirrus und Achenar erforschen lassen. Wie erste Expeditionen durch die fremde Welt zeigen, sind die Rätsel eher klassisch, die fantasiereich gestaltete Umgebung wirkt aber dank Echtvideos und Renderanimationen deutlich lebendiger als in früheren Teilen.



PC-GAMES-SONDERHEFT

Alles im Griff

Die zweite Auflage von **Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler** ist ab sofort erhältlich. Auf DVD: beliebte Mods und Maps, unverzichtbare Tools und Updates, aktuelle Treiber, ausgewählt und geprüft von der PC-Games-Redaktion. Immer griffbereit, spart Zeit und bares Geld. Als Bonus: zwei Vollversionen – das Action-Adventure **Herr der Ringe: Die Gefährten** plus **Tennis Masters 2003**.

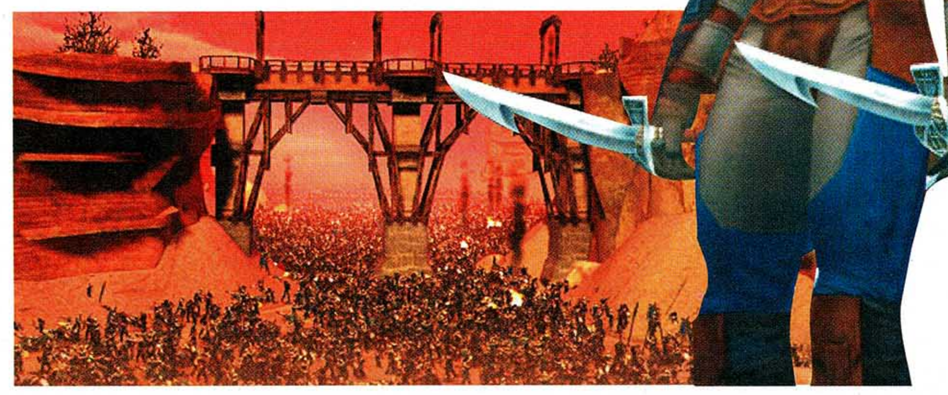


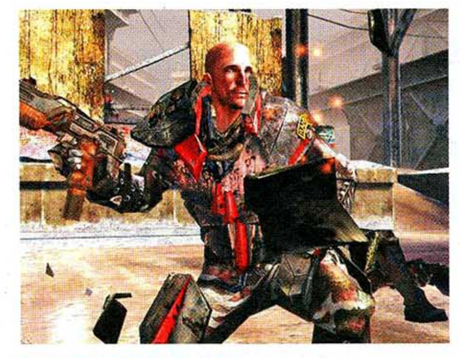
DRAGON AGE

Baldur's Enkel

Bioware-Produzent Scott Greig gewährte uns im Rahmen der E3-Messe eine Vorführung des neuen Fantasy-Rollenspiels **Dragon Age**. „**Baldur's Gate** hatte die taktischen Kämpfe, aber nicht eine so tiefgründige Spielwelt wie **Knights of the old Republic**. Da dachten wir uns: Hmm, warum bringen wir diese Elemente nicht zusammen?" Die Dragon-Age-Kämpfe laufen in Echtzeit ab, aber Sie können das Geschehen anhalten, um neue Kommandos zu geben.

Dialoge zwischen den Party-Mitgliedern, die Nebenmission und die obligatorischen Romanzen versprechen viel Gruppendynamik. Wir erlebten bei unserer Vorführung ein kurioses Pärchen in Aktion, einen Barbaren-Krieger mit Conan-mäßigem Arnold-Akzent und eine schnippische Beschwörerin. Grafisch sieht **Dragon Age** erheblich besser aus als alle früheren Bioware-Rollenspiele. Detaillierte Landschaften mit im Hintergrund tobenden, lebhaft animierten Gefechten und stimmig ausgeleuchtete Interieurs lassen auf ein visuelles Spektakel hoffen. Mit der Engine inszenierte Dialoge und Zwischensequenzen wirken beeindruckend. Einzelheiten zum Regelwerk sind dünn gesät, aber Bioware spricht von einem Klassen-orientiertem System mit massig Spezialfähigkeiten – der Drache fällt nicht weit vom D&D-Stamm. Außerdem ist eine Multiplayer-Kampagne geplant, die frei von Unterbrechungen sein soll. Vor Ende 2005 sollte man aber nicht mit Biowares neuestem Streich rechnen.





BET ON SOLDIER

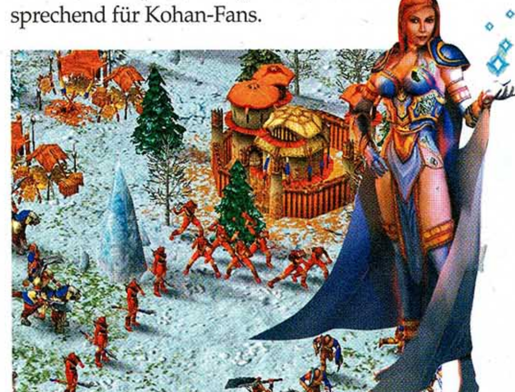
Tödliches Wettspiel

Die Story um Söldner, die in futuristischen Gladiatorenkämpfen zur Belustigung der Bürger antreten, gab es schon in **Unreal Tournament 2004 (dt.)**. Ein interessanter Ansatz: Vor Gefechten wetten Sie auf einen der beiden Duellanten und investieren das gewonnene Geld, um Ihren Charakter rollenspielähnlich aufzurüsten. Der Ego-Shooter wird voraussichtlich im April 2005 erscheinen – sofern sich ein Publisher für Deutschland findet.

KOHAN 2: KINGS OF WAR

3D-Strategie von Take 2

In diesem Sommer will Take 2 den Nachfolger des Fantasy-Strategiespiels **Kohan** veröffentlichen. Für **Kohan 2: Kings of War** verspricht Entwickler Timegate eine 25 Missionen umfassende Einzelspieler-Kampagne, sechs spielbare Völker sowie detaillierte 3D-Grafik. Ersteindruck nach dem Redaktionsbesuch der Macher: komplex, tief gehend, vielversprechend für Kohan-Fans.



Die spinnen, die Spinnen

Obwohl Spider-Man 2 noch nicht einmal erschienen ist, kündigt Activision bereits die dritte Folge parallel zum dritten Kinofilm an. Angepeilter Termin: 2007. Schon nächstes Jahr soll ein weiteres Spider-Man-Spiel erscheinen – allerdings eine direkte Adaption der Marvel-Comics.

Incredibles & Shark Tale

Im Rahmen der E3 hat THQ die Spieleumsetzung von Pixars neuem Animationsfilm The Incredibles enthüllt: Ab Oktober 2004 spielen Sie in dem Action-Adventure die Originalhandlung des Films nach. Schon im September geht Activision mit einem Mix aus Geschicklichkeits-, Prügel- und Rennspiel, basierend auf dem Dreamworks-Kinostreifen Hai Society, an den Start.

Recht und Ordnung

Vivendi arbeitet derzeit an zwei neuen Adventures zur US-Erfolgsserie Law & Order. Criminal Intent unterscheidet sich insbesondere durch ein überarbeitetes Interface von seinen Vorgängern und soll im ersten Quartal 2005 auf den Markt kommen. Justice is Served dreht sich um den Mord an einer professionellen Tennisspielerin und wird merklich dialoglastiger. Termin: viertes Quartal 2004.

Tribes 1 & 2 downloaden

Als kleinen Appetitmacher auf Tribes 3: Vengeance sind die beiden Vorgänger ab sofort von Publisher Vivendi zum Download via Fileplanet.com freigegeben.

Diablo auf Rädern

Ein etwas anderes Online-Action-Rollenspiel hat NCSoft (Lineage 2) in der Mache: Statt Monster mit dem Barbaren jagen Sie hier mit bewaffneten Autos nach Schätzen und Erfahrungspunkten auf der von Aliens verwüsteten Erde. Die Entwicklung befindet sich noch am Anfang, ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

Airborne Troops

In Airborne Troops übernehmen Sie den Part eines Fallschirmjägers im Zweiten Weltkrieg. Ihr Auftrag: in sieben Missionen deutsche Operationen unentdeckt zu sabotieren. Der Taktik-Shooter erscheint voraussichtlich Ende 2004.

America's Army

Noch in diesem Sommer sollen zwei kostenlose Add-ons für den Shooter unter www.americasarmy.com erscheinen.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

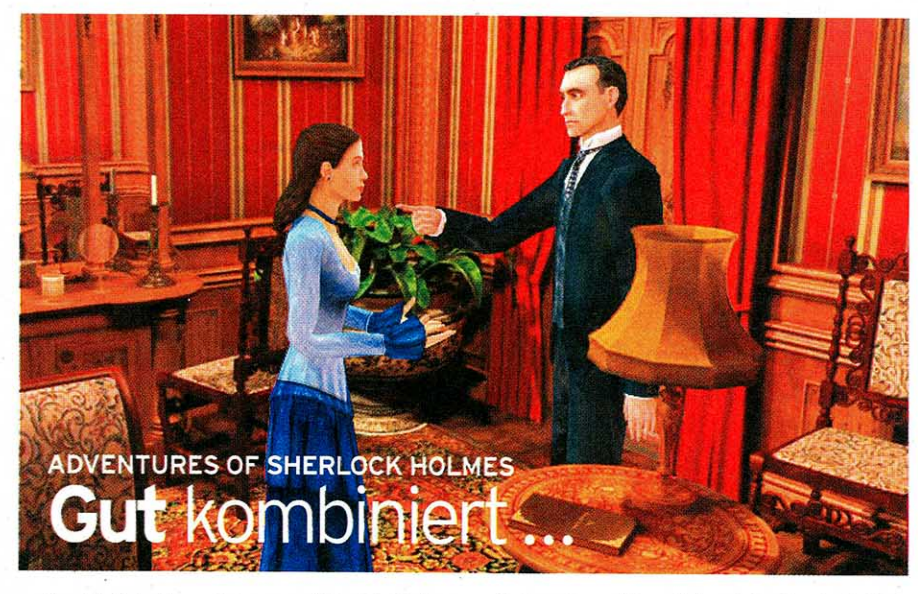


Trotz Millionenbudgets: Die Geschichte macht's – nicht das Geld.

Electronic Arts' Big Boss Larry Probst prophezeit Mitbewerbern mit einem weniger bequemen Finanzpölsterchen als der Spieleriese eine düstere Zukunft: Weil Spieleproduktionen immer aufwendiger und immer kostspieliger würden, könnten es sich kleine Entwicklerstudios und Publisher bald nicht mehr leisten, mit den Großen im Business mitzuhalten. Spätestens beim Wechsel auf die nächste PC-Hardware- und Konsolengeneration – Xbox 2 und PlayStation 3 – würden die Kleinen entweder untergehen oder von den Großen gefressen werden, so Probsts Orakel.

Obwohl sich mittlerweile viele Gegenstimmen zu Wort gemeldet haben, darunter so prominente wie die von id-Guru John Carmack, zeigt Probst unleugbare Trends auf: In der Tat wachsen Budgets und Produktionszeiten von Top-Titeln wie Half-Life 2, Splinter Cell 3 oder Black & White 2 immer weiter an. Wenn dann nach Millionen investierten Dollars und vielen Dutzend Mannjahren der erhoffte Erfolg ausbleibt, kann das weniger finanzkräftige Publisher schwer anschlagen. Kein Wunder, dass immer mehr Macher ihr Heil in vergleichsweise billig herzustellenden Games für Gelegenheitszocker, Handys oder Internetportale suchen.

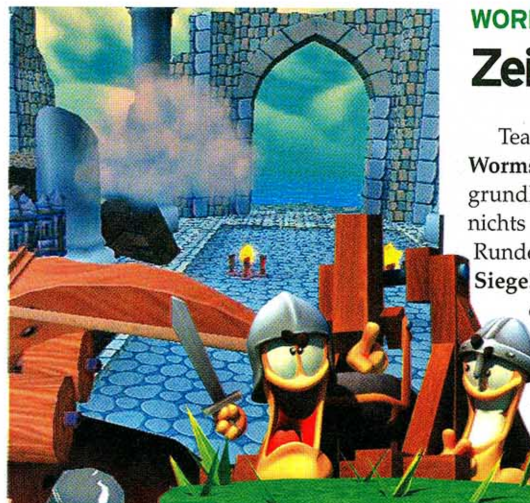
Dabei gäbe es für findige Spieleschmieden noch so manche Marktlücke zu füllen – ohne Millionenbeträge. Die Story beispielsweise ... Wann haben Sie zuletzt ein Spiel gespielt, das nicht mit eindimensionalen Charakteren und einer Groschenroman-Geschichte geschlagen war? Das letzte, an das ich mich erinnern kann, ist Planescape: Torment – und das ist fünf Jahre her! Okay, gut verkauft hat sich's nicht gerade, aber das heißt ja nicht, dass ein neuer Vorstoß in die Richtung gleich zum Scheitern verurteilt wäre. Himmel, ein einigermaßen begabter Drehbuchautor kann doch nicht so viel kosten! Ich würde mich jedenfalls freuen, demnächst eine Geschichte zu erleben, die mich nicht mit Klischees und Seifenoper-Helden langweilt. In der Filmbranche klappt's doch: Zwar sind die Big-Budget-Produktionen regelmäßig an vorderster Stelle in den Kinocharts zu finden, aber Low-Budget-Streifen schaffen es immer wieder, Academy und Zuschauer zu begeistern. RÜDIGER STEIDLE



ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES

Gut kombiniert ...

Im Herbst dieses Jahres veröffentlicht dtp mit **Sherlock Holmes: The Silver Earring** ein weiteres klassisches Point&Click-Adventure. Das Spiel des irischen Entwicklers Frogwares (**Das Geheimnis der Mumie**) versetzt Sie ins London des 19. Jahrhunderts. Vor über 40 vorgezeichneten Hintergründen machen Sie sich mit dem legendären Schnüffler Sherlock Holmes und seinem Assistent Dr. Watson auf, einen Mordfall zu klären. Neben Kombinationsrätseln lösen Sie vor allem die Zungen von knapp 40 Gesprächspartnern, die Sie im Verlauf des Spiels befragen. Diese Dialoge werden laut dtp in gewohnt guter Qualität lokalisiert.



WORMS FORTS: UNDER SIEGE!

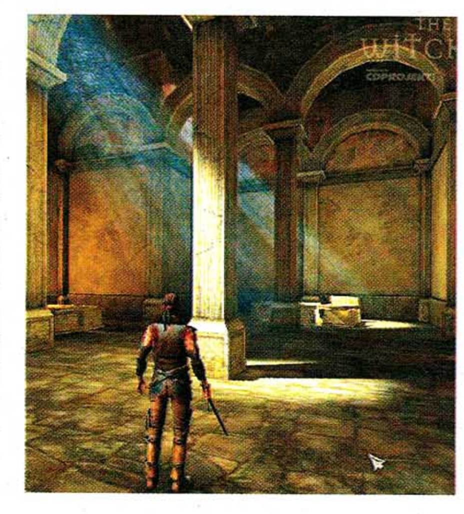
Zeitreisende Würmer

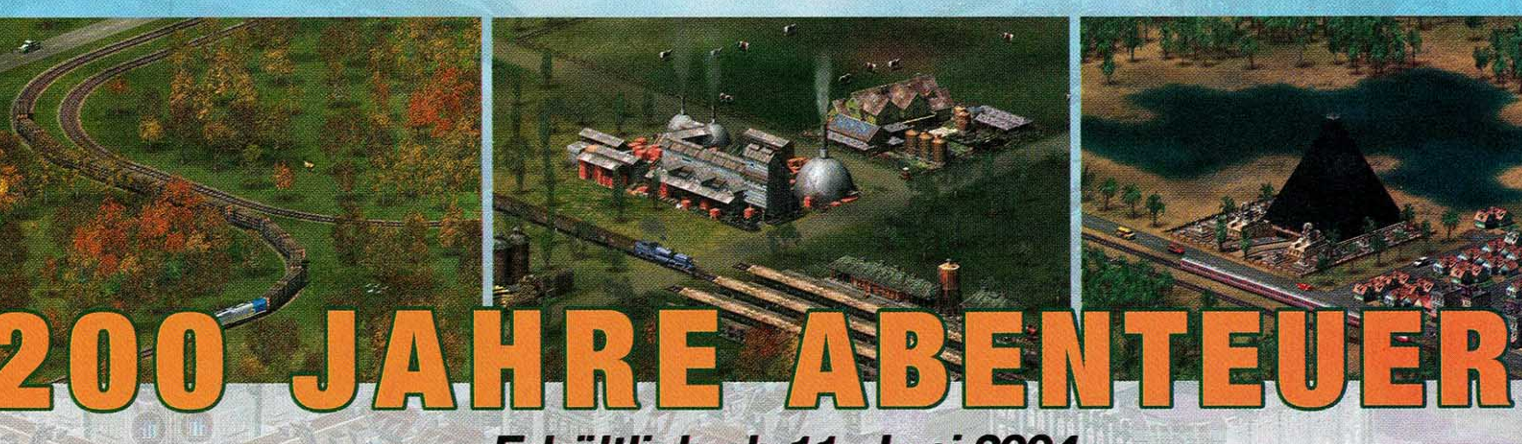
Team 17 plant, im Herbst den nächsten **Worms**-Ableger zu veröffentlichen. An der grundlegenden Spielmechanik wird sich nichts ändern: Würmer ballern Runde für Runde aufeinander. Allerdings soll **Under Siege!** unterschiedliche Zeitepochen abdecken, was sich auf die Wahl der Schießprügel auswirkt: In der Zukunft wird mit Laser, in der Vergangenheit mit Katapulten geschossen. Es soll außerdem möglich sein, mittels Ressourcen Gebäude zu errichten, zum Beispiel Waffenfabriken oder schützende Bunker.

THE WITCHER

Polnische Horror-Mär

Der düstere **Diablo**-Konkurrent **The Witcher** stammt vom polnischen Entwicklerstudio CDProjekt und erinnert ein wenig an den Hollywood-Streifen **Van Helsing**. Als mutierter Monsterkiller machen Sie Jagd auf Werwölfe und Konsorten. Das Spiel basiert auf einer weiterentwickelten Fassung der **Neverwinter Nights**-Engine und wird voraussichtlich im Laufe des nächsten Jahres erscheinen.






JoWooD
Productions

Sudden Strike 3 kommt

Entwickler Fireglow gab bekannt, dass sich ein dritter Teil der Sudden-Strike-Reihe in der Entwicklung befindet. Das Taktik-Spiel ist wieder im Zweiten Weltkrieg angesiedelt und wird komplett in 3D ablaufen. Details oder ein Erscheinungstermin sind dagegen noch nicht bekannt.

Entwickler geschlossen

Vivendi Universal schloss mit Papyrus und Impressions im vergangenen Monat zwei alteingesessene Entwicklerstudios. Während Papyrus für die populäre Nascar-Racing-Reihe verantwortlich zeichnete, entwickelte Impressions unter anderem die Aufbau-Strategiespiele der Caesar-Serie.

Halo wird modfreundlich

Während eine Veröffentlichung von Halo 2 für den PC noch in den Sternen steht, kündigte Bungie eine „Halo Custom Edition" an. Diese soll neben technischen Verbesserungen wie besserer Grafik einen umfangreichen Editor enthalten, mit dem Hobby-Entwickler ihre eigenen Spiele auf Basis der Halo-Engine erstellen können.

Traumjob Tierarzt

Legacy Interactive will im Juli ein Spiel namens Zoovet veröffentlichen. Darin kümmern Sie sich als Tierarzt um das Wohlergehen von Tigern, Zebras und Kamelen. Sie müssen Ihren Schützlingen selbst mit Stethoskop und Spritze zu Leibe rücken.

D&D meets C&C

Liquid Entertainment (War of the Ring) kündigte auf der E3 ein Echtzeit-Strategiespiel an, das im Dungeons&Dragons-Universum angesiedelt sein soll. Dementsprechend können Sie Ihrer Heldenfigur Attribute zuweisen und etwa einen Krieger oder Zauberer heranzüchten.

Cooler Manager

Die Macher von Fußballmanager Fun haben umgesattelt und versuchen sich an einer neuen Sportart. Bereits im September dieses Jahres nehmen Sie die Geschicke eines Eishockey-Teams in die Hand, ziehen Sponsoren an Land und sehen sich die in 3D dargestellten Spiele an.

Spieler sind gebildet

Nach einer GfK-Studie kann immerhin ein Drittel der befragten PC-Spieler die Mittlere Reife oder einen höheren Schulabschluss vorweisen. Der Anteil der Über-30-Jährigen liegt bei 50 Prozent.



RICHARD BURNS RALLY

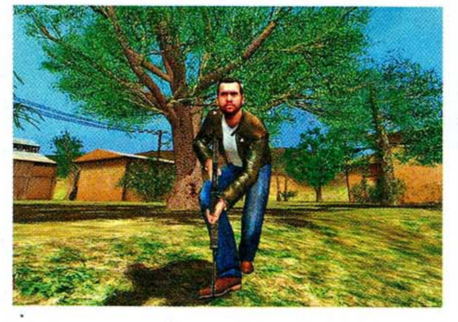
Schraubengenauer Realismus

Der Name Richard Burns sagt wohl nur wirklich fanatischen Rallye-Gläubigen etwas – und an die richtet sich die nach dem ersten englischen WRC-Gewinner benannte Fahrsimulation auch. Ein paar Proberunden mit der Vorab-Version haben jedenfalls einen bleibenden Eindruck hinterlassen: **Richard Burns Rally** verspricht die realistischste, aber wohl auch die bislang schwierigste Umsetzung des Motorsports zu werden. Selbst auf gerader Strecke sind die Fahrzeuge durch Unebenheiten, Fahrrillen und Schlaglöcher nur schwer in der Spur zu halten. Kein Wunder, dass vor Beginn des umfangreichen Wettbewerbs-Modus erst einmal ein intensives Fahrtraining absolviert werden muss. Im September fällt der Startschuss.

EL MATADOR

Splinter Cell aus Tschechien

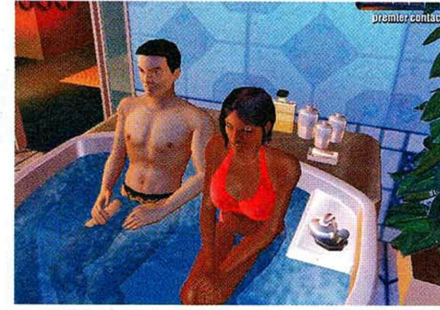
Das tschechische Studio Plastic Reality (**Korea: Forgotten Conflict**) hat auf der E3 den Schleich-Shooter **El Matador** für Ende des Jahres angekündigt. Als Undercoveragent müssen Sie aus der Verfolgerperspektive einem Drogenschmuggler-Ring in Südamerika das Handwerk legen. Taktisches Geschick ist lebenswichtig, um unbemerkt durch die feindlichen Reihen zu schlüpfen. Dazu dürfen Sie auf ein üppiges Arsenal an Waffen und Spezialwerkzeugen zurückgreifen.



7 SINS

Konkurrenz für die Singles?

Bei der erotischen Lebenssimulation **7 Sins** aus Frankreich müssen Sie ab Herbst dieses Jahres in der Welt der Reichen und Schönen Ihren Mann stehen. In 60 Missionen durchstreifen Sie die fiktive Stadt Apple City, suchen nach willigen Singles und schalten durch Ihren immer größer werdenden Bekanntenkreis neue Aufgaben frei. Wie in **Die Sims** ist es wichtig, stets die Bedürfnisse (unter anderem Müdigkeit, Hunger und Lust) Ihres Alter Ego zu befriedigen.





CAPTAIN BLOOD

Piraten in der Karibik

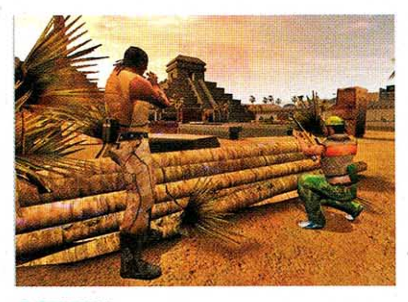
Entwickler Akella führt das **Fluch der Karibik**-Konzept fort: In **Captain Blood** versuchen Sie sich als Pirat in Degenduellen und Seeschlachten. Absolvierte Kämpfe bringen Erfahrungspunkte, die Sie gegen bessere Kampftechniken und Schiffe eintauschen. Gesteuert werden die Kähne wahlweise von oben, während der PC automatisch die Kanonen bedient, oder aus der Kapitänsperspektive, dann übernehmen Sie das Anvisieren von Zielen. Viel fürs Auge bietet das Schadensmodell: Getroffene Schiffe brennen und brechen realistisch auseinander. Wann Sie in See stechen dürfen, steht allerdings noch nicht fest.

KICKER MANAGER 2004

Neuer **Manager**

Pünktlich zum Start der Europameisterschaft veröffentlicht Koch Media am 11. Juni den **Kicker Manager 2004**. Wie beim Genre-Primus **FM 2004** können Sie neben zahlreichen europäischen Vereinsmannschaften (Deutschland ist bis zur Oberliga vertreten) auch 209 Nationalteams betreuen. In Echtzeit berechnete 3D-Spiele gibt es nicht, dafür einen Text-Modus mit vorgerenderten 3D-Szenen.





GOTCHA

Farbe **frei**!

Wenn ein Dutzend Jugendlicher mit Hightech-Spritzpistolen aufeinander losgeht und mit blauen, grünen und gelben Flecken heimkehrt, nennt sich das **Gotcha**. Der passende Team-Shooter zum modernen Räuber-und-Gendarm-Spektakel stammt aus Deutschland: **Gotcha** lässt im Spätsommer zwei Teams auf Schrottplätzen, in Lagerhallen oder alten Maya-Tempeln mit Farbgewehren antreten.

FIRST TO FIGHT

Taktik-Shooter angespielt

Wir hatten die Gelegenheit, den neuen Taktik-Shooter **First to Fight** anzuspielen. Als Anführer eines vierköpfigen und mit modernsten Waffen und Werkzeugen ausgerüsteten US-Marines-Teams schalten die Spieler ab November dieses Jahres Terroristen und andere Widerstandskämpfer im Nahen Osten aus. Die Teammitglieder, die Sie gerade nicht selbst steuern, suchen selbstständig Deckung oder greifen Feinde auf Wunsch auch ohne Befehl an – was in der angespielten Beta-Version prima klappte. Bis auf Ruckler macht auch die detailreiche Grafik einen sehr guten Eindruck – genau wie das eigens für **First to Fight** entwickelte Psychologie-System: Unterschreitet die Gegner-Moral einen bestimmten Wert, geben Ihre Feinde auf. Ein Video zu dem Shooter finden Sie auf unserer Cover-DVD.

Die 10 **besten Easter-Eggs**

1 WARCRAFT 3



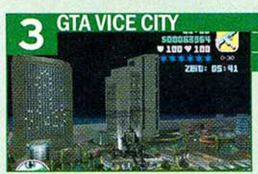
Jahr: **2002**
Genre: **Echtzeit-Strategie**
Explodierende Schafe
Die Schafe in Azeroth reagieren äußerst empfindlich auf Mausklicks. Die possierlichen weißen Tierchen gehen bei andauernder Belästigung nämlich förmlich in die Luft.

2 DAY OF THE TENTACLE



Jahr: **1993**
Genre: **Adventure**
Maniac Mansion enthalten
In der CD-Version des legendären Lucas-Arts-Adventures versteckte sich der Klassiker **Maniac Mansion**. Auf einem der PCs im Computerraum des Hauses ist der Titel „installiert".

3 GTA VICE CITY



Jahr: **2003**
Genre: **Action-Adventure**
Phallussymbol auf Hochhaus
Nordwestlich des Malibu-Clubs gibt es in Vice City zu später Stunde etwas Interessantes zu sehen. Die Lichter des Hochhauses bilden dann eine recht eindeutige Formation.

4 PRINCE OF PERSIA



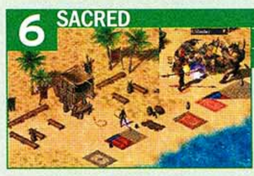
Jahr: **2003**
Genre: **Action-Spiel**
Ur-Prince-of-Persia enthalten
Ein weiterer Klassiker ist in **Prince of Persia: The Sands of Time** versteckt. Der unterdessen doch recht betagte Urahn überzeugte damals noch durch seine geschmeidigen Animationen.

5 FLIGHT SIMULATOR 6



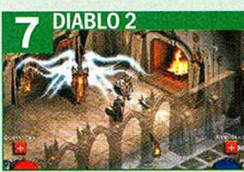
Jahr: **1997**
Genre: **Flug-Simulation**
Microsoft-Niederlassung
Mit den richtigen Koordinaten ausgestattet, können Sie der Microsoft-Niederlasssung in Redmond einen Besuch abstatten. Im Hangar hängen zwei Fotos der Entwickler.

6 SACRED



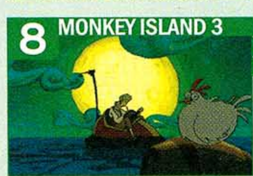
Jahr: **2004**
Genre: **Action-Rollenspiel**
Ferieninsel Mal-Ork-A
Segeln Sie von Nomad-Nur Richtung Osten. Dort bietet Ihnen der Herr am Steg an, doch einmal das Urlaubsparadies Mal-Ork-A zu besuchen. Garantiert ohne Vergnügungssteuer.

7 DIABLO 2



Jahr: **2000**
Genre: **Action-Rollenspiel**
Geheimer Kuh-Level
Nach dem Durchspielen sollten Sie einmal das Buch des Stadtportals und das Bein des Wirret im Horadrim Cube zusammenfügen. Per Portalscrolls erreichen Sie den „Kuh"-Level.

8 MONKEY ISLAND 3



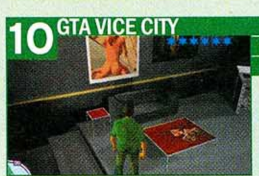
Jahr: **1997**
Genre: **Adventure**
Hommage an den ersten Teil
In **Blood Island** sollten Sie am Strand das Wasser näher begutachten. Klicken Sie das Meereswasser mit dem Nimm-Symbol an, nach dem 25. Versuch wird Guybrush sich fügen ...

9 MAX PAYNE 2



Jahr: **2003**
Genre: **Action-Adventure**
Kondolenz-Raum
Wenn Sie in Teil 1, Kapitel 7 auf dem Fenstersims balancieren, gelangen Sie um die Hausecke in einen schummrigen Extraraum. Hier liegt ein Kondolenzbuch aus.

10 GTA VICE CITY



Jahr: **2003**
Genre: **Action-Adventure**
Candy Suxx
Schauen Sie sich nach den Filmstudio-Missionen doch mal genauer in den Räumlichkeiten des Vercetti Estate um. Poster des Stars Candy Suxx schmücken die früher tristen Räume.

1&1 DSL-Offensiv

bis zu 1.024 kbit/s!

bis zu 2.048

bis zu 3.072

1&1 DSL Zeit- und Volumentarife bis zu 3.072 kbit/s schnell ...
... und der Preis für den Internet-Zugang bleibt immer gleich!

1&1 unterstützt die neuen T-DSL-Geschwindigkeiten mit bis zu 3.072 kbit/s! Damit surfen Sie jetzt noch schneller! Egal, für welchen 1&1 DSL Zeit- oder Volumentarif Sie sich entscheiden – unsere Preise gelten für alle Geschwindigkeiten! Darüber hinaus sind in allen 1&1 DSL-Tarifen wertvolle Features inklusive, für die Sie sonst oft extra zahlen müssen, z. B. die eigene .de-Domain, Kindersicherung, Virenschutz etc. Und das Beste ist: Wer sich bis zum 30.06.04 zu 1&1 DSL anmeldet, profitiert von der 1&1 DSL-Offensive und **surft 3 Monate gratis!***

1&1 DSL-Zeittarife

Ideal für alle, die ungefähr wissen, wieviel **Zeit** sie durchschnittlich im Internet verbringen. So starten „Gelegenheits-Surfer", die monatlich bis zu 20 Stunden online sind, schon für 6,90 €/Monat* ins Highspeed-Internet.







1&1 DSL-Volumentarife

Ideal für alle, die beim Surfen nicht auf die Uhr schauen wollen oder gerne **permanent online** sind. So nutzen Sie den Komfort einer Standleitung und sind jederzeit über aktuelle News, Börseninfos und E-Mails informiert.







Sollten Sie Ihr Zeit- und Volumenkontingent einmal überschreiten – also länger als die vereinbarte Zeit bzw. mehr als das Freivolumen versurfen – zahlen Sie lediglich günstige 1,2 Cent pro Minute bzw. MB. Das tatsächlich übertragene Datenvolumen können Sie jederzeit online abrufen und kontrollieren.

Informationen über unsere Flatrate-Angebote und tagesaktuelle Preise finden Sie im Internet.



0180/5 60-54 05 (12 ct/Min.)

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 22) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen

1



SPELLFORCE: BREATH OF WINTER Statt eines vagen Termins für den Sommer 2004 hat das Add-on **Breath of Winter** zum brillanten Genre-Mix **Spellforce** nun einen genauen Termin: Am 24. Juni 2004 soll es frischen Spielspaß für rund 40 Stunden geben.

2



DIE SIMS 2 Ebenfalls einen festen Termin hat der **Sims**-Nachfolger spendiert bekommen. Als Deutschland-Release peilt Electronic Arts den 23. September an.

3



JOINT OPERATIONS **Joint Operations** erscheint Anfang des Sommers – obwohl Novalogic erst kürzlich den 21. Mai als neuen Termin für den Team-Shooter ausgegeben hat.

Top 3 Aufsteiger

1



GTA SAN ANDREAS In der nächsten **GTA**-Folge übernehmen Sie die Rolle von Carl Johnson, der getrieben von Rachegefühlen in seine Heimatstadt zurückkehrt. **Vice City**-Fans werden sich wohl schnell wieder heimisch fühlen.

2



GOTHIC 3 Die Fortsetzung soll wieder durch eine riesige Spielwelt glänzen (Interview auf S. 72). Ebenso riesig ist die treue Fan-Basis, die **Gothic 3** in die Top 5 hievt.

3



FIFA 2005 Für die 2005-Auflage der **FIFA**-Reihe hat EA Sports eine Überarbeitung des Off-the-Ball-Systems angekündigt. Der Ball rollt ab November wieder.

Top 3 Absteiger

1



SÖLDNER: SECRET WARS Ist **Söldner** ein ernst zu nehmender **Battlefield**-Konkurrent? Ob der Multiplayer-Shooter die hohen Erwartungen erfüllt, lesen Sie im Vorab-Test ab Seite 142. Ergebnisse des Langzeittests dann in PC Games 08/04!

2



DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE Der Untertitel des fünften **Siedler**-Teils ist enthüllt – verhindert aber nicht den kurzfristigen Abschied aus den Top 10.

3



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT Der Nachfolger des erfolgreichen **Allied Assault (dt.)** soll im Herbst 2004 erscheinen. Der Titel fällt um acht Plätze auf Rang 22.

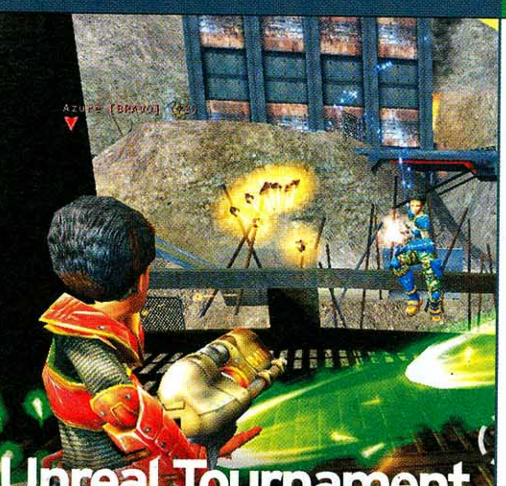
Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1	(1)	-	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	Sommer 2004 06/04
2	(2)	-	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision Id Software	3. Quartal 2004 06/04
3	(3)	-	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	Mitte 2005 06/04
4	(-)	NEU	**GTA San Andreas** Action-Adventure	Take 2 Rockstar Games	N.n.b. -
5	(-)	NEU	**Gothic 3** Rollenspiel	Jowood. Piranha Bytes	N.n.b. Interview ab Seite 72
6	(5)	▼	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	Ende 2004 06/04
7	(4)	▼	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	N.n.b. -
8	(7)	▼	**Die Sims 2** Aufbau-Strategie	Maxis Electronic Arts	Herbst 2004 2004
9	(11)	▲	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA LA	November 2004 06/04
10	(-)	-	**Call of Duty Add-on** Ego-Shooter	Activision Gray Matter	Ende 2004 -
11	(9)	▼	**Knights of the Old Republic 2** Rollenspiel	Activision Obsidian	Februar 2005 Vorschau ab S. 92
12	(8)	▼	**Söldner: Secret Wars** Taktik-Shooter	Jowood Wings Simulations	27. Mai 2004 Test ab S. 142
13	(6)	▼	**Die Siedler: Das Erbe der Könige** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	Dezember 2004 05/04
14	(16)	▲	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	Anfang 2005 06/04
15	(12)	▼	**Driver 3** Action-Adventure	Reflections Atari	3. Quartal 2004 05/04
16	(23)	▲	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	USA: Erhältlich -
17	(19)	▲	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	N.n.b. -
18	(15)	▼	**Civilization 4** Runden-Strategie	Atari Firaxis	N. n. b. -
19	(-)	NEU	**FIFA 2005** Fußballsimulation	Electronic Arts EA Sports	Herbst 2004 -
20	(-)	NEU	**Anno 3** Aufbau-Strategie	Sunflowers Related Designs	N.n.b. -
21	(22)	▲	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	Microsoft Gas Powered Games	November 2004 -
22	(14)	▼	**Medal of Honor: Pacific Assault** Ego-Shooter	Electronic Arts EA LA	September 2004 10/03
23	(-)	NEU	**Splinter Cell 3** Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft Montreal	Dezember 2004 Vorschau auf Seite 44
24	(21)	▼	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	N.n.b. -
25	(17)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -
26	(-)	NEU	**The Movies** Aufbau-Strategie	Activision Lionhead Studios	2005 06/04
27	(26)	▼	**Spellforce: Breath of Winter** Action-Adventure	Jowood Phenomic Game	3. Quartal 2004 -
28	(27)	▼	**Star Wars: Battlefront** Multiplayer-Shooter	Lucas Arts Pandemic Studios	3. Quartal 2004 03/04
29	(35)	▲	**Starcraft Ghost** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Blizzard	N. n. b. -
30	(24)	▼	**Thief: Deadly Shadows** Action-Adventure	Eidos Ion Storm	11.6. 2004 Test ab S. 130
31	(30)	▼	**Vampire 2: Bloodlines** Rollenspiel	Activision Troika	4. Quartal 2004 05/04
32	(30)	▼	**Codename: Panzers** Echtzeit-Taktik	CDV Stormregion	18. Juni 2004 Test ab S. 100
33	(28)	▼	**Counter-Strike 1.7** Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal Valve	N.n.b. -
34	(40)	▲	**Airline Tycoon 2** Wirtschaftssimulation	Spellbound Spellbound	2004 -
35	(-)	NEU	**World Racing 2** Rennspiel	TDK Synetic	N.n.b. -
36	(39)	▲	**Euro 2004** Fußballsimulation	Electronic Arts EA Sports	Erhältlich Test in 06/04
37	(48)	▲	**Dungeon Lords** Rollenspiel	Crimson Cow Heuristic Park	19. August 2004 03/04
38	(29)	▼	**Blitzkrieg 2** Echtzeit-Taktik	CDV Nival Interactive	2005 -
39	(33)	▼	**Pirates (Neuauflage)** Action-Adventure	Atari Firaxis	2004 -
40	(-)	NEU	**Alias** Action-Adventure	Acclaim Acclaim	Erhältlich Vorschau in 06/04
41	(35)	▼	**Runaway 2** Adventure	Crimson Cow Pendulo	4. Quartal 2004 -
42	(-)	NEU	**Prince of Persia 2** Action-Adventure	Ubisoft Ubisoft Montreal	Dezember 2004 -
43	(38)	▼	**Warhammer 40.000: Dawn of War** Echtzeit-Strategie	THQ Relic	3. Quartal 2004 -
44	(-)	NEU	**Everquest 2** Online-Rollenspiel	Ubisoft Sony	3. Quartal 2004 -
45	(43)	▼	**Fable** Rollenspiel	Activision Lionhead Studios-	N. n. b. -
46	(-)	NEU	**Der Pate** Film-Umsetzung	Electronic Arts Electronic Arts	N. n. b. -
47	(44)	▼	**SWAT: Global Strike Team** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Sierra	N. n. b. N. n. b.
48	(41)	▼	**Zoo Tycoon 2** Wirtschaftssimulation	Microsoft Blue Fang Games	3. Quartal 2004 -
49	(-)	NEU	**Knights of Honor** Aufbau-Strategie	Sunflowers Black Sea Studios	September 2004 Vorschau in 06/04
50	(-)	NEU	**Earth 2160** Echtzeit-Strategie	Deep Silver Reality Pump Studios	4. Quartal 2004 -

CHARTBREAKER DES MONATS

Charts





Unreal Tournament 2004 (dt.)

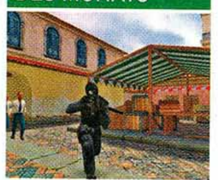
Der neue König des Multiplayer-Shooter-Throns erobert nun auch die Charts. Sinnvolle Verbesserungen wie der neue Onslaught-Modus mit seinen weitläufigen Außenarealen und verschiedenen Vehikeln lassen Unreal Tournament 2004 (dt.) diesen Monat die Top 5 erklimmen. Ob der Titel nächsten Monat weiter steigt, entscheiden alleine Sie!

ABSTEIGER DES MONATS



Um satte zehn Plätze fällt Sacred. Der arg verunglückte Mehrspieler-Modus verhindert scheinbar die genreübliche Langzeitmotivation. Mal sehen, ob dem Ascaron-Hit nächsten Monat der Wiedereintritt in die Top 5 gelingt.

DAUERBRENNER DES MONATS



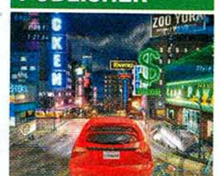
Es ist einfach nicht unterzukriegen: Counter-Strike (dt.) gewinnt im Vergleich zum Vormonat sogar noch zwei Plätze und festigt damit seine Stellung in den Top 10 der beliebtesten PC-Spiele.

BELIEBTESTE GENRES



Mit Titeln wie Far Cry (dt.), Battlefield Vietnam oder Call of Duty dominieren die Shooter auch diesen Monat wieder die Charts. Zusätzlich erobert Unreal Tournament 2004 (dt.) den vierten Rang.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Mit fünf Titeln kann EA den Titel des besten Spiele-Publishers zwar halten, allerdings setzt Vivendi mit vier Titeln schon zur Wachablösung an. Ubisoft punktet mit Far Cry (dt.) und Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

TOP 10 DEUTSCHLAND — SATURN

Quelle:

1. DTM RACE DRIVER 2
2. FAR CRY (DT.)
3. PORT ROYALE 2
4. HITMAN: CONTRACTS
5. SACRED
6. COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
7. EURO 2004
8. BATTLEFIELD VIETNAM
9. UNREAL TOURNAMENT 2004 (DT.)
10. PAINKILLER

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. THE SIMS: DELUXE EDITION
2. CRIME SCENE INVESTIGATION 2: DARK MOTIVES
3. TOCA RACE DRIVER 2
4. CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04
5. THE BATTLE COLLECTION
6. CALL OF DUTY
7. HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN
8. UNREAL TOURNAMENT 2004
9. HITMAN: CONTRACTS
10. SIM CITY 4

Quelle: MCV

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler Anbieter	Test in Ausgabe PC-Games-Wertung	VUD*-/ PCG-Award
1	(-)	–	Far Cry (dt.)	Crytek Studios Ubisoft	05/04 **92**	
2	(3)	▲	Call of Duty	Infinity Ward Activision	12/03 **86**	
3	(2)	▼	Battlefield Vietnam	Digital Illusions Electronic Arts	05/04 **87**	
4	(8)	▲	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Epic/Digital Extremes Atari	05/04 **89**	
5	(11)	▲	Gothic 2/ Die Nacht des Raben	Piranha Bytes Jowood/Koch Media	10/03 **90**	
6	(7)	▲	GTA Vice City	Rockstar Take 2	07/03 **91**	
7	(5)	▼	C&C Generäle: Die Stunde Null	EA LA Electronic Arts	10/03 **90**	
8	(10)	▲	Counter-Strike (dt.)	Valve Vivendi Universal	02/01 **84**	- -
9	(6)	▼	Battlefield 1942	Digital Illusions Electronic Arts	11/02 **87**	
10	(9)	▼	Need for Speed: Underground	EA Blackbox Electronic Arts	01/04 **86**	
11	(13)	▲	Warcraft 3/ Frozen Throne	Blizzard Vivendi Universal	08/03 **92**	
12	(12)	–	Diablo 2/Blizzard Lord of Destruction	Blizzard Vivendi Universal	08/00 **86**	
13	(16)	▲	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft Montreal Ubisoft	05/04 **90**	
14	(4)	▼	Sacred	Ascaron Take 2	04/04 **85**	
15	(15)	–	Knights of the Old Republic	Bioware Activision	01/04 **92**	
16	(19)	▲	Mafia	Illusion Softworks Take 2	10/02 **89**	
17	(-)	NEU	Jedi Knight 3: Jedi Academy	Raven Software Activision	10/03 **90**	
18	(-)	NEU	DTM Race Driver 2	Codemasters Codemasters	06/04 **90**	- -
19	(23)	▲	Baldur's Gate 2	Bioware Avalon	11/00 **89**	
20	(-)	NEU	Gothic	Piranha Bytes Phenomedia	04/01 **85**	- -
21	(18)	▼	X2: Die Bedrohung	Egosoft Koch Media	03/04 **82**	- -
22	(-)	NEU	Anno 1503 / Add-on	Max Design Electronic Arts	02/03 **89**	
23	(-)	NEU	Half-Life (dt.)	Valve Vivendi Universal	12/98 **91**	
24	(14)	▼	Max Payne 2	Remedy Take 2	12/03 **89**	
25	(-)	NEU	FIFA 2004	EA Sports Electronic Arts	12/03 **89**	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.



FRITZ! BLUETOOTH

Mit BlueFRITZ! kabellos



Surfen, mailen mit vollem ISDN-Komfort. Kanalbündelung und Kompression – für bis zu 240 kBit/sec. Extra einfach, extra sicher!



Faxen direkt vom PC. Auch Faxabruf, SMS, Anrufbeantworter und mehr



Vernetzen all Ihrer BlueFRITZ! PCs zum nützlichen Bluetooth-LAN



Verbinden mit Bluetooth-Handys und -Organizern zum Datenabgleich



Drucken mit Bluetooth-Druckern und -Druckeradaptern



Telefonieren mit BlueFRITZ! AP-ISDN & künftigen Bluetooth-Telefonen



Auf die Plätze, kabel – los

mit Bluetooth surfen, mailen, faxen & vernetzen

Bahn frei für BlueFRITZ! – Ihren Start ins kabelfreie ISDN-Vergnügen! BlueFRITZ! funkt windschnittig durch den Raum und verbindet Ihre PCs und Notebooks drahtlos mit ISDN und Internet. Damit genießen Sie noch mehr Komfort und Freiheit beim Surfen, Mailen, Faxen – eben allem, was FRITZ!Card so beliebt macht.

BlueFRITZ! macht Ihr Zuhause oder Büro zum drahtlosen Surferparadies und überzeugt obendrein in vielen Extra-Disziplinen: Etwa beim Verbinden Ihrer PCs oder Notebooks zu einem praktischen Computer-Netzwerk. Und weil BlueFRITZ! den vielseitigen Bluetooth-Funkstandard einsetzt, punkten Sie auch mit Bluetooth-Handys, -Druckeradaptern, -Organizern und vielen weiteren Geräten.

Das neue BlueFRITZ! ISDN Set ist die Komplettlösung, die Sie in Top-Form bringt: einfach BlueFRITZ! AP-ISDN am ISDN-Anschluss einklinken und BlueFRITZ! USB am Notebook oder PC anstecken. Schon funkt's kraftvoll bis zu 100 m weit – sogar für bis zu sieben BlueFRITZ! USB. Und für ganz Flinke: BlueFRITZ! USB überträgt auch DSL!

Jetzt auf in den Endspurt zum guten Computerfachhandel, MediaMarkt, Saturn, MakroMarkt, Karstadt oder Vobis. Dort überall gibt's BlueFRITZ!. Und weil BlueFRITZ! auch in Zukunft viel zu bieten hat, bekommen Sie Produktinformationen, Neuigkeiten, kostenfreie Software-Updates immer aktuell unter: www.avm.de/Bluefritz

www.avm.de

HIGH-PERFORMANCE COMMUNICATION BY ...



03/028

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299



HUND.

Sparen Sie sich die weitere Suche mit der LYCOS DSL[1)] BESTPRICE GARANTIE[2)].

Wer die BESTPRICE GARANTIE von LYCOS DSL hat, hat einen verlässlichen Freund. Sehen Sie Ihren LYCOS DSL-Tarif bei T-Online, 1&1, AOL oder Freenet günstiger, rufen Sie einfach bei uns an und schon bekommen Sie den gleichen günstigen Preis. Sehen Sie selbst, wie viel Sie sparen können:

GÜNSTIGE LYCOS DSL TARIFE:[1)]	TARIFBEISPIELE ANDERER ANBIETER:[1)]	**ERSPARNIS IN 3 MONATEN:[3)]**
LYCOS DSL 1000 MB: 3,80 €/Monat	1&1 DSL 1000 MB: 6,90 €/Monat	**9,30 €**
LYCOS DSL 5000 MB: 8,80 €/Monat	1&1 DSL 5000 MB: 14,90 €/Monat	**18,30 €**
LYCOS DSL 20h: 3,80 €/Monat	1&1 DSL 20 h: 6,90 €/Monat	**9,30 €**
LYCOS DSL 40h: 8,80 €/Monat	AOL DSL TIME 40: 9,90 €/Monat	**3,30 €**
LYCOS DSL 100h: 12,80 €/Monat	AOL DSL TIME 100: 14,90 €/Monat	**6,30 €**
LYCOS DSL FLAT 1Mbit/s: 28,80 €/Monat	T-ONLINE DSL FLAT: 29,95 €/Monat	**3,45 €**
LYCOS DSL FLAT 2Mbit/s: 38,80 €/Monat	T-ONLINE DSL FLAT 2000: 59,95 €/Monat	**63,45 €**
LYCOS DSL FLAT 3Mbit/s: 48,80 €/Monat	AOL DSL POWER FLAT: 49,90 €/Monat	**3,30 €**

PREISE: INFOSTAND BEI DRUCKLEGUNG

0 1805 - 672 672

(0,12 €/Min.)

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Hörens- und sehenswert

PC Games sucht auch in diesem Monat Deutschlands beste Spielekenner:

Nutzen Sie Ihre Chance auf Super-Preise im Wert von **über 10.000 Euro!**

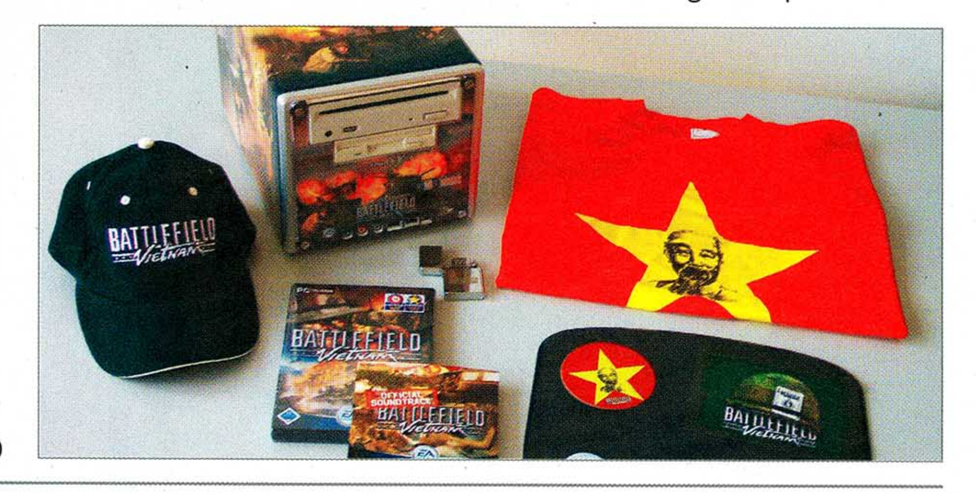
Battlefield 1942

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir folgende Top-Preise:

1x Shuttle-PC im exklusiven **Battlefield**-Design
Wert: fast unbezahlbar
Ausstattung: 3 GHz, Geforce FX 5600, 512 MByte RAM

5x Battlefield-Fanpakete
Wert: je 80 Euro
Bestehend aus einem Speedpad, einem T-Shirt und dem offiziellen Soundtrack (in Deutschland nicht erhältlich)

5x Speedpads **Battlefield Vietnam**
5x T-Shirts **Battlefield Vietnam**
5x Spiele **Battlefield Vietnam** (USK 16)



Creative

3x Sound-Pakete, bestehend aus:
Wert: je 577 Euro

Audigy 2 ZS Platinum Pro
Die Top-Soundkarte für Spieler mit EAX Advanced HD!

Inspire T7700
Das 7.1-System mit 92 Watt erhielt im Test unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware die Note 1,89!

Decoder DDTS-100
Über den DDTS-100 lassen sich Geräte wie DVD-Player digital mit dem T7700 verbinden.



Shuttle

2x Barebone „Dusk and Dawn"
Wert: fast unbezahlbar

Der Aluminium-Mini-PC im exklusiven Nvidia-Design ist auf weltweit 100 Stück limitiert.



Teac

5x 19-Zoll-TFT S1902C
Wert: je 679 Euro

Das hochwertige 19-Zoll-TFT bietet eine Reaktionszeit von nur 25 Millisekunden und einen Kontrast von 700:1.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Pünktlich zum Verkaufsstart des Action-Adventures zum neuesten Harry-Potter-Abenteuer verlost Electronic Arts folgende Preise:

1x Harry-Potter-Fanpaket
Wert: je 120 Euro
Spiel + Deluxe-Action-Figuren-Set à 2 Figuren von Mattel + T-Shirt + Autogrammkarte

9x Harry-Potter-Fanpaket
Wert: je 70 Euro
Deluxe-Action-Figuren-Set à 2 Figuren von Mattel + T-Shirt + Autogrammkarte



So machen Sie mit

Senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt **PCG 14** an eine der folgenden Telefonnummern:

Deutschland	**81114 (€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900-101010 (€ 0,60/SMS)**
Schweiz	**724 44 (sfr 0,70/SMS)**

Anschließend erhalten Sie fünf leicht zu beantwortende Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf Ihr Handy geschickt. Ein Beispiel: **Welches Spiel wurde von PC Games zum besten Spiel der E3 gekürt?**

a Battlefield 2   b Half-Life 2   c Die Sims 2

Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt **PCG 14 x** an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung (in diesem Fall **PCG 14 b**). Danach erhalten Sie die zweite Frage per SMS und so weiter. Zum Abschluss des Quiz erhalten Sie eine Auswertung. Wer alle fünf Fragen richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil. * Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Trackmania

Trackmania – das ist der große Rennspiel-Bastelspaß: Mit diesem Streckenbaukasten entwickeln Sie ganz einfach spektakuläre Kurse und können diese anschließend sofort ausprobieren. Steilkurven, Loopings, Schrauben, Sprungschanzen – Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Ein süchtig machendes Rennspiel, ob alleine oder im Mehrspieler-Modus. Damit Sie die Möglichkeiten von **Trackmania** optimal ausreizen können, verlost Hersteller Deep Silver folgende geniale Preise:

3x Grafikkarte PNY Verto FX 5700 Ultra

Wert: je 180 Euro

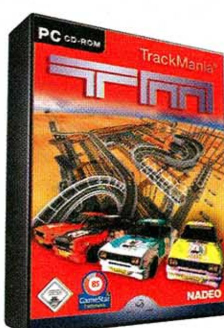
Das Preis-Leistungs-Wunder Geforce FX 5700 Ultra mit brandneuem 128-MByte-DDR-II-Hochleistungsspeicher meistert jedes aktuelle Spiel.



50x Trackmania

Wert: je 40 Euro

Damit landen Sie auf der Überholspur: Das grenzgeniale PS-Spektakel entfaltet bei jedem Rennspiel-Fan eine förmlich süchtigmachende Wirkung – probieren Sie's aus!



5x Saitek Pad P880

Wert: je 145 Euro

2 analoge Joysticks, eine 8-Wege-Richtungssteuerung, 6 Tasten und zwei leicht erreichbare Trigger lassen Spielerherzen höher schlagen.

Saitek



Mitmachen ist ganz einfach:

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen. Oder auf das Sie sich am meisten freuen.

PC-Games-Leser Charts (Seite 20)



PCG 15 SPIELENAME

Beispiel: PCG 15 GTA Vice City

PC Games Most Wanted (Seite 18)

Most Wa

PCG 16 SPIELENAME

Beispiel: PCG 16 Doom 3

Die SMS senden Sie an die entsprechende Telefonnummer:

Deutschland	81114 (€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900-101010 (€ 0,60/SMS)
Schweiz	724 44 (sfr 0,70/SMS)

Kein Handy zur Hand? Dann rufen Sie einfach an:

Deutschland	0190-658 651 (€ 0,41/Min.)
Schweiz	0901-210 212 (sfr 0,50/Min.)

Alle Einsendungen oder Anrufe nehmen an der Verlosung teil.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

* Alle Netze! VF, Vodafone-D2-Anteil € 0,12

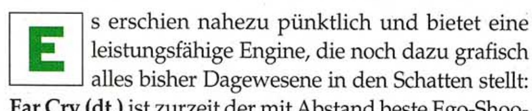
Teilnahmebedingungen für alle Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 30. Juni 2004

* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Far Cry (dt.): Die besten Mod-Projekte

Far Cry (dt.) tritt in die **Fußstapfen von Half-Life (dt.) und Battlefield?** Wenn es nach der Mod-Autoren-Szene geht: Ja!



Es erschien nahezu pünktlich und bietet eine leistungsfähige Engine, die noch dazu grafisch alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt: **Far Cry (dt.)** ist zurzeit der mit Abstand beste Ego-Shooter. Das Potenzial hat die Mod-Community schon vor dem Erscheinen erkannt: Bereits seit mehreren Monaten basteln Hobby-Entwickler an Modifikationen. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die interessantesten Projekte etwas näher vor. Wenn Sie nach der Lektüre selbst in Bastellaune sind, finden Sie im Tipps&Tricks-Teil dieser PC Games eine ausführliche Anleitung für den **Far Cry**-Editor.

Jedi Timeline Star Wars Flair pur

Typ: Single- und Multiplayer
In Entwicklung seit: Fünfeinhalb Monaten
Wie viele Personen arbeiten an dem Projekt: 20
Warum habt ihr euch neben Half-Life 2 für Far Cry (dt.) entschieden? Die ausgezeichnete Darstellung von Außenarealen ist ideal für **Star Wars**-Szenarien.
Beschreibung: **Jedi Timeline** erstreckt sich über die gesamte Geschichte der Republik, von der Sith-Ära bis zum neuen Jedi-Orden. Viele Szenarien sind an Bücher angelehnt: Die Entwickler planen Raumkämpfe mit X-Wing und Co. Im Einzelspieler-Part kämpfen Sie als junger, machtbegabter Kämpfer während der Sith-Kriege – Details werden noch nicht verraten. Mehrspieler: Teamkämpfe (Jedi vs. Sith) als Schwerpunkt. Jede bekannte Schlacht – etwa Hoth oder das Gefecht um den Todesstern – ist als Multiplayer-Karte denkbar.
Erste spielbare Version kommt: Frühestens in einem Jahr
Vergleichbar mit: **Star Wars: Battlefront**
Website: www.jeditimeline.com





Jurassic Park Dino-Jagd wie im Kino

Typ: Single- und Multiplayer
In Entwicklung seit: Sechs Monaten
Warum ein Mod für Far Cry (dt.)? Die Tropen-Atmosphäre passt zum Film-Flair.
Beschreibung: Eine Art inoffizielle Umsetzung der drei Kinofilme: In der Rolle verschiedener Filmcharaktere erforschen Sie den Jurassic Park – und treffen nicht nur auf gefährliche Dinos. Hoher Wiedererkennungswert durch Original-Locations wie das Besucherzentrum, das riesige Eingangstor oder die typischen Elektrozäune.
Erste spielbare Version kommt: Multiplayer: August; Singleplayer: Weihnachten
Vergleichbar mit: **X-Isle**
Website: www.ulray.ch/jpmod



Citizen 132

Typ: Singleplayer
In Entwicklung seit: 14 Monaten
Warum ein Mod für Far Cry (dt.)? Guter Hersteller-Support; starke, wachsende Spielerschaft
Beschreibung: Mystery-Story im **Akte X**-Stil. Als US-Tourist wird man in einem verschlafenen Dorf gefangen gehalten, muss ausbrechen und geheimen Experimenten auf den Grund gehen.
Erste spielbare Version kommt: Kurz nach Erscheinen des SDK
Vergleichbar mit: Silent Hill 3
Website: www.citizen-132.com



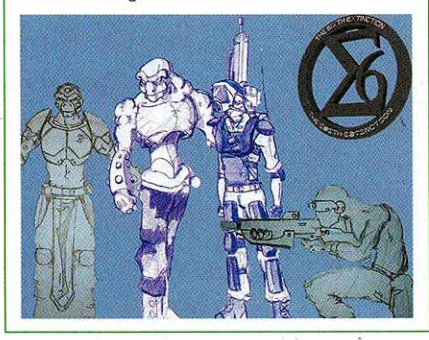
David Hunter 3

Typ: Single- und Multiplayer
In Entwicklung seit: Sieben Monaten
Warum ein Mod für Far Cry (dt.)? Ausgezeichnete Grafik, pünktlicher erschienen als **Half-Life 2**
Beschreibung: David Hunter spielt in einer düsteren Zukunft, in der roboterartige Gladiatoren gegeneinander antreten. Große Szenarien-Vielfalt: von der verwüsteten Stadt bis zum tiefsten Dschungel. Kampagne mit 40 Missionen (auch kooperativ).
Erste spielbare Version kommt: Winter 2004
Vergleichbar mit: Black Hawk Down
Website: www.davidhunter3.tk



Sixth Extinction

Typ: Single- und Multiplayer (kooperativ)
In Entwicklung seit: Drei Monaten
Warum ein Mod für Far Cry (dt.)? Leicht und umfassend editierbar
Beschreibung: Nach einer Klimakatastrophe kehren Sie im Jahr 2098 auf die Erde zurück und treffen auf gefährliche Mutanten. Kampagne einzeln oder kooperativ spielbar.
Erste spielbare Version kommt: August
Vergleichbar mit: Chaser
Website: www.zigma-base.com



X-Isle

Typ: Singleplayer
In Entwicklung seit: Fünf Monaten
Warum ein Mod für Far Cry (dt.)? Riesige, einzigartig dicht bewucherte Außenlevels
Beschreibung: Auf versteckten Inseln im Pazifik werden Dinosaurier entdeckt. Vorgesehen sind vier Teile. Rollenspielähnlicher „Free Life"-Modus soll Abwechslung bringen.
Erste spielbare Version kommt: Zwei Monate nach SDK-Veröffentlichung
Vergleichbar mit: Far Cry (dt.)
Website: www.xisle.de



PANDORA FORCES

Typ: Multiplayer
In Entwicklung seit: Elf Monaten
Warum ein Mod für Far Cry (dt.)? Authentische Dschungeloptik; vor **Half-Life 2** erschienen
Beschreibung: Mehrspieler-Action im südamerikanischen Regenwald. Fahrzeuge nur begrenzt verfügbar und taktische Bedeutung als in **Battlefield**. Auf Realismus getrimmt.
Erste spielbare Version kommt: Einen Monat nach Release des SDK
Vergleichbar mit: Joint Operations
Website: www.pandora-forces.de



Spielbar: Maps und Mods

Auch wenn die spielbaren Versionen der Total Conversions in Ermangelung des SDK (siehe unten) noch etwas auf sich warten lassen, gibt es bereits jetzt eine Vielzahl selbst erstellter Erweiterungen für **Far Cry (dt.)**: Weit über 100 Fan-Maps und kleinere Mods – beispielsweise den Spiel-Modus Capture the Flag – finden Sie ständig aktuell auf der Fansite www.farcryhq.de. Was alles möglich ist, lässt die Karte Light2 von Kai Moosmann erahnen: Innerhalb weniger Tage hat er die berühmte Badezimmerszene aus den Promo-Videos von **Doom 3** nachgestellt und erzeugt mit geschicktem Einsatz von Licht und Schatten eine ähnlich gruselige Atmosphäre.

SDK – was ist das überhaupt?

Die Abkürzung „SDK" steht für „Software Development Kit", das Tool, auf das sämtliche Mod-Autoren für **Far Cry (dt.)** derzeit am sehnlichsten warten. Einen genauen Termin gibt es jedoch noch nicht. Ohne SDK ...
... können keine selbst erstellten Objekte ins Spiel eingebunden werden.
... beschränken sich die Möglichkeiten der Modder auf Modellierung und Texturierung.
... gibt es keine In-Game-Screenshots der Mods.
... sind die vorgestellten Total Conversions praktisch unmöglich umsetzbar.

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

FESTPLATTEN

IDE

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	56,-
6Y080L0	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	67,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	77,-
6Y120L0	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	87,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	94,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	104,-
6Y200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	134,-
7Y250P0	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	199,-
5A300J0	U-133	300	10 / 2.048 / 5.400	249,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	63,-
SP0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	64,-
SP0812N	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	71,-
SV1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	82,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	86,-
SP1213N	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	92,-
SV1604N	U-133	160	9 / 2.048 / 5.400	89,-
SP1604N	U-133	160	9 / 2.048 / 7.200	92,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	102,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD800BB	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	64,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	72,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	93,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	139,-
WD2500JB	U-100	250	9 / 8.192 / 7.200	199,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST380011A	U-100	80	8 / 2.048 / 7.200	72,-
ST3120026A	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	97,-
ST3160023A	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	109,-
ST3200822A	U-100	200	8 / 8.192 / 7.200	134,-

HITACHI		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L060V2	U-100	60	9 / 2.048 / 7.200	56,-
IC35L120V2	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	92,-
HDS722580	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	64,-
HDS722516	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	94,-
HDS722525	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	189,-

S-ATA

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	119,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	219,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	119,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	149,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	219,-

MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	77,-
6Y120M0	120	9 / 8.192 / 7.200	104,-
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	114,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	214,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	€
ST380013AS	80	9 / 8.192 / 7.200	79,-
ST3120026AS	120	9 / 8.192 / 7.200	99,-
ST3160023AS	160	9 / 8.192 / 7.200	124,-
ST3200822AS	200	9 / 8.192 / 7.200	149,-

SAMSUNG	GB	ms/Cache/UPM	€
SP812C	80	9 / 8.192 / 7.200	76,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	94,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	109,-

HITACHI	GB	ms/Cache/UPM	€
HDS722525	80	9 / 8.192 / 7.200	74,-
HDS722526	160	9 / 8.192 / 7.200	114,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	209,-

DVD-RECORDER

PLEXTOR PX-712A
4/12/16x DVD±R/±RW
- ATAPI
- retail inkl. Software

179,-

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	TOSHIBA SD-R6372 Slimline u. a.für Notebooks	159,-	
4/ 4/ 8x	NEC ND-5500A intern für Notebooks	149,-	
4/ 8/ 12x	BENQ DW-822A	99,-	109,-
4/ 8/ 12x	LG GSA-4082B	89,-	99,-
4/ 8/ 12x	LITEON SOHW-812S		109,-
4/ 8/ 12x	NEC ND-2500A	89,-	119,-
4/ 8/ 12x	NEC ND-2500A schwarz	89,-	
4/ 8/ 12x	PIONEER DVR-107 schwarz	99,-	
4/ 8/ 12x	PIONEER DVR-A07XLB		109,-
4/ 8/ 12x	PIONEER DVR-A07XLA schwarz		109,-
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A		139,-
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A schwarz		139,-
4/ 8/ 12x	TEAC DV-W58G-A	92,-	109,-
4/ 8/ 12x	TEAC DV-W58G-A schwarz	94,-	
4/12/ 16x	PLEXTOR PX-712A	169,- L	179,- L

PC-GEHÄUSE & BAREBONES

PC-Gehäuse

THERMALTAKE	Farbe	Tower	Netzteil	€
XaserIII V1000A *	schwarz	Midi	--	139,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	169,-
XaserIII V2000A *	silber	Midi	--	179,-
XaserIII VM1000C	schwarz	Midi	--	89,-
XaserIII VM3000	schwarz	Midi	--	119,-
LANFire Steel *	schwarz	Midi	--	119,-
LANFire Alu *	silber	Midi	--	139,-

* inkl. Window Kit

Diverse	Farbe	Tower	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	44,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	49,-
BLUE-LINE	blau	Midi	--	29,-
BLUE-LINE	blau	Midi	300 W	49,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	49,-
CS-601AE	schwarz	Midi	--	54,-
CS-601AE	silber	Midi	--	59,-
AOPEN H500A	grau	Midi	300 W	69,-
AOPEN H600B	schwarz	Midi	350 W	89,-
CASETEK CS-1018 BM	schwarz	Midi	--	69,-
CHENBRO PC61166	silber	Midi	--	49,-
LIAN LI PC-60 Alu-Case	silber	Midi	--	139,-
LIAN LI PC-70 Alu-Case	silber	Big	--	219,-
SHARKOON Acrylic-Showcase Kit				99,-

AVANCE	Farbe	Tower	Netzteil	€
B031	schwarz	Midi	--	47,-
B031	grau	Midi	300 W	69,-
B031	schwarz	Midi	300 W	69,-

Barebones

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
SK41G	A	KM266	169,-
SS51GH	478	651	169,-
SB75G2	478	875P	334,-
SN85G4V2	754	nForce3	329,-

MSI	Sockel	Chip	€
Hermes 845GV	478	845GV	154,-
Hermes 651-P	478	651	164,-
Mega 651	478	651	229,-

Diverse	Sockel	Chip	€
AOPEN XC Cube EZ65	478	865G	264,-
ELITEGROUP EZ-B D1V7-2	A	KM400	149,-

Die Produkte in dieser Anzeige stellen nur eine kleine Auswahl unseres umfassenden Sortiments aus den Bereichen Hardware, Software und Entertainment dar. Weitere Produkte finden Sie unter: www.alternate.de

GAMES

Port Royale 2

Strategie



44,-

Strategie	€
Africa Korps	56,-
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
Anno 1503	29,-
C+C Generäle	39,-
C+C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Commandos 3	44,-
Die Siedler IV Community Pack	15,-
Empires Die Neuzeit	44,-
Fairstrike	47,-
Korea: Forgotten Conflict	43,-
Lords of Everquest	49,-
Medieval Battle Collection	25,-
Rainbox Six Ravenshield	29,-
Republic The Revolution	19,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-
Worms 3D	29,-

Action	€
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Breed	32,-
Conan	49,-
Das Ding	39,-
Delta Force Black Hawk Down	24,-
Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs	54,-
Enter the Matrix	49,-
Fluch der Karibik	44,-
Freedom Fighters	19,-
Gefeuert, Dein letzter Tag	18,-
Half Life	12,-
Half-Life Generation V3	29,-
Halo	49,-
Hidden + Dangerous 2	47,-
K-Hawk	39,-
Prince of Persia	49,-
Splinter Cell Pandora Tomorrow	49,-
Terminator 3 Krieg der Maschinen	47,-
Tron 2.0	44,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haze	35,-
Vietcong Fist Alpha	16,-
XIII	47,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Rally 4.0	47,-
Flight Simulator 2004	64,-
Die Sims Hokus Pous	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Need for Speed Porsche	29,-
Need for Speed Underground	49,-

Rollenspiele & Adventures	€
Tony Tough	34,-
Star Wars Knights of the Old Republic	44,-
URU Ages Beyond Myst	49,-

Games Collections	€
Gold Games 7 10 Topspiele	29,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf www.alternate.de.

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
Standard	PS/2	6,-
CHERRY G83-6105 Business	PS/2 o. USB	19,-
CREATIVE WL Desktop 6000	USB	44,-
LOGITECH Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	99,-
MS WL Opt. Desktop Elite	PS/2 u. USB	84,-
MS WL Opt. Desktop Elite Executive Edition	PS/2 u. USB	99,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	39,-
SINKOM K-easy	PS/2	24,-

Mäuse	Anschluss	€
Standard	PS/2	4,-
CHERRY M-5000	PS/2 u. USB	22,-
CREATIVE Notebook Optical	USB	15,-
GYRATION CL Ultra Mouse	USB	99,-
LOGITECH MX510 Optical	PS/2 u. USB	42,- L
SAITEK Notebook Wireless Opt.	USB	24,-
SHARKOON Luminous Mouse	USB	24,-
TERRATEC Mystify Mamba	USB	37,-

Joysticks & Co.	Typ	€
LOGITECH Attack 3	Joystick	22,-
LOGITECH Extreme 3D Pro	Joystick	30,-
LOGITECH WM Force 3D	Joystick	57,-
LOGITECH WM Precision	Gamepad	12,-
LOGITECH MOMO Racing Force	Lenkrad	119,-
LOGITECH Formula GP	Lenkrad	39,-
SAITEK X45 Flight System	Joystick	79,- L
SAITEK R440	Lenkrad	74,- L

Headsets		€
LOGITECH HS 30 Premium	USB	49,-
PLANTRONICS .Audio 90		34,-
SENNHEISER PC 150		74,-
SHARKOON Gaming GHS1		24,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1		44,-

Zubehör		€
NATPAQ T-PAQ 2.0 LAN-Bag	braun	84,-
NATPAQ T-PAQ 2.0 LAN-Bag	silber	84,-

SYSTEME

Notebooks	€
ASUS L5822DFBH Athlon 64-M 3000+, 15" TFT, 512 MB, 40 GB, XP Home	1.449,- L
ACER Aspire 2012WLMI Pentium-M 1,5 GHz, 15,4" W-TFT, 512 MB, 60 GB, DVD-RW, W-LAN, XP Home	1.619,-
ELITEGROUP G320 VIA C3 1,0 GHz, 14,1" TFT, 128 MB, 20 GB, DVD-ROM	599,-
JVC MP-XP731DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9" TFT, 256 MB, 40 GB, XP Pro	1.799,-
SAMSUNG X10 XTC 1700 Pentium-M 1,7 GHz, 14,1" TFT, 512 MB, 60 GB, Combo, W-LAN, FingerPrint, XP Pro	2.299,-

Komplett-PCs	€
PC Duron 1600 Office 1,6 GHz, KM266 Chipsatz, 128 MB DDR-RAM, 40 GB HDD, CD, Sound, LAN	269,-
PC Celeron 2400+ 2,4 GHz, i845 Chipsatz, 64 MB GF4 MX440-8X, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD, Sound, LAN	379,-
PC Athlon XP 2400+ 2400+, 128 MB GF FX 5600, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, CDRW, DVD, Sound, LAN, CASETEK Gehäuse	679,-
PC Pentium 4 2,8 GHz, 128 MB Radeon 9600XT, 2x 256 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, 8x DVD±R/±RW, Sound, LAN, Floppy	849,-

L: Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit nicht sichergestellt werden. a.A.: auf Anfrage

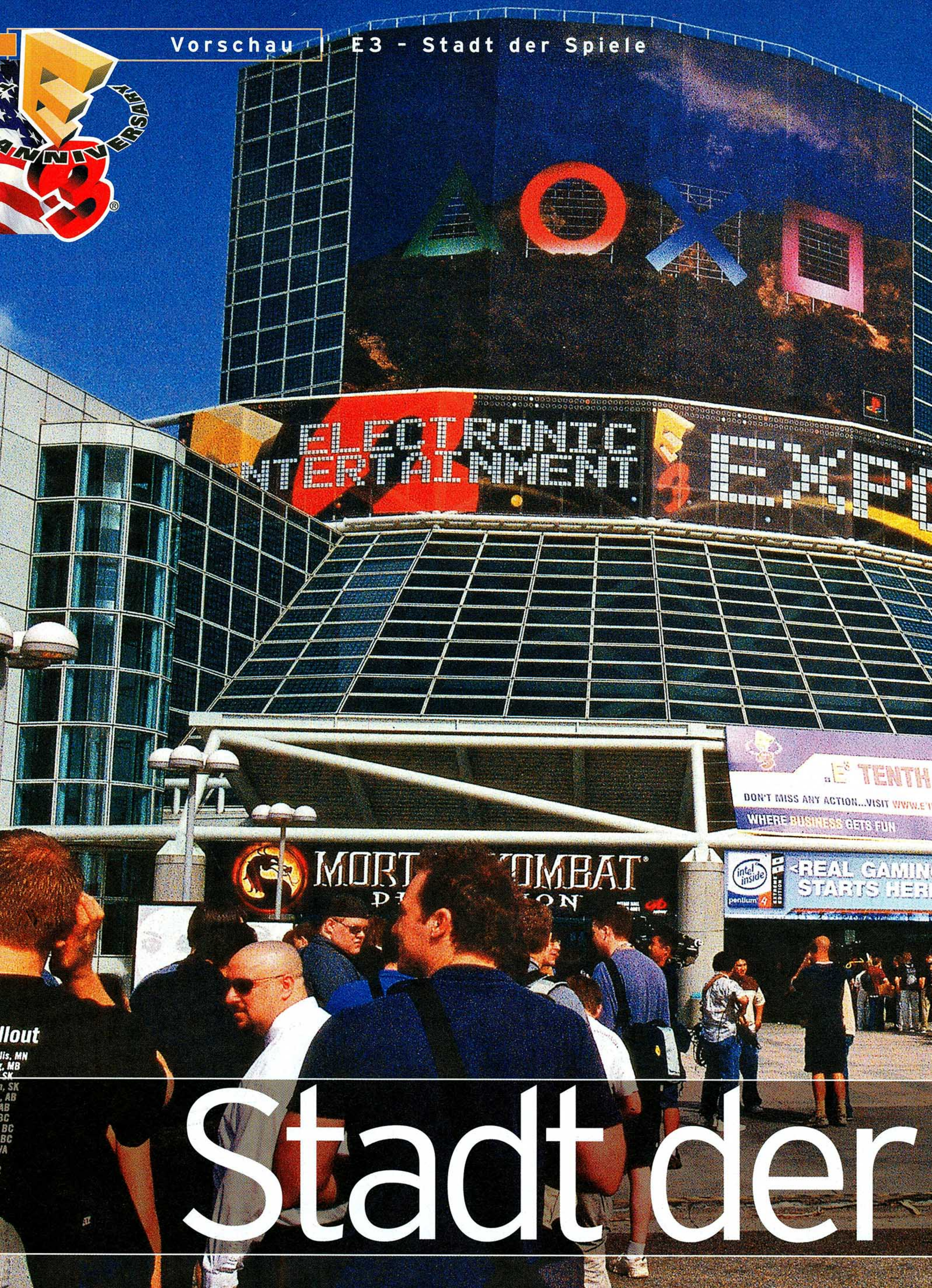
01805-905040 *

* € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009


ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
DON'T MISS ANY ACTION...VISIT
WHERE BUSINESS GETS FUN
REAL GAMING STARTS HERE

Stadt der

Die E3 in Los Angeles ist als größte Spielemesse der Welt nicht nur die Arena für neue PC-Games, sondern auch **das Trendbarometer für die Spiele-Entwicklung in der Zukunft**. PC Games war für Sie vor Ort und zeigt alle wichtigen Neuheiten, auf die sich PC-Spieler in den nächsten Monaten freuen können.



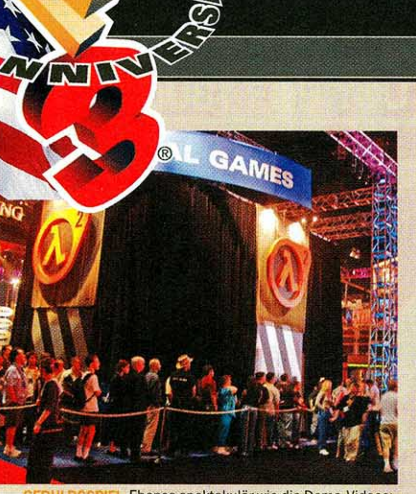
SICHER IST SICHER Vor den Security-Checks am Eingang des Spiele-Tempels bildeten sich schon morgens lange Besucherschlangen zur obligatorischen Taschenkontrolle.

Spiele




Inhalt

Skurrilitäten



GEDULDSSPIEL Ebenso spektakulär wie die Demo-Videos: Die Schlange vor dem Half-Life-2-Trailerraum gehörte zu den längsten der Messe.

Half-Life 2 erneut verspätet

Diesmal war nicht das Veröffentlichungsdatum betroffen („Spätsommer" ist immer noch aktuell), sondern die Termintreue bei den Pressevorführungen während der E3. Ein trotz aller Widrigkeiten bestens gelaunter Gabe Newell hatte ein paar wirklich gute Ausreden auf Lager: Am ersten Messetag starb ein PC den Hitzetod, weil eine übereifrige Person in der Valve-Versandstelle alle Lüftungsschlitze zugeklebt hatte. Damit nicht genug: „Nachdem wir letztes Jahr Opfer einer Hacker-Attacke waren, legen wir jetzt mehr Wert auf Sicherheit und die Demo-Version läuft nur mit einem bestimmten USB-Dongle. Tja, bei einer der ersten Vorführungen rumste prompt jemand dagegen und schon ging nichts mehr ..." **Half-Life 2** leistete sich auch die Extravaganz, in zwei abgeschlossenen Vorführräumen an zwei verschiedenen Ständen (Vivendi Universal und Ati) in Form zweier separater Demos präsentiert zu werden. Und das bei den horrenden Quadratmeter-Preisen auf dem Messegelände ...

Enthüllte Grazien im Playboy Mansion

Die bereits legendären Messepartys während der E3 wurden von Ubisofts Event in Hugh Hefners Playboy Mansion zur gleichnamigen Wirtschaftssimulation gekrönt. Im Inneren der Heiligen Hallen erwartete die geladenen Gäste ein verwirrender Anblick: Von den Dutzenden anwesender Playmates waren nur einige mit Textilien bekleidet. Viele der Grazien bewegten sich dagegen nur mit raffinierten Bodypaintings in Form von Fake-Dessous und aufgemalten Bikinis durch die verdutzte Gästeschar ...



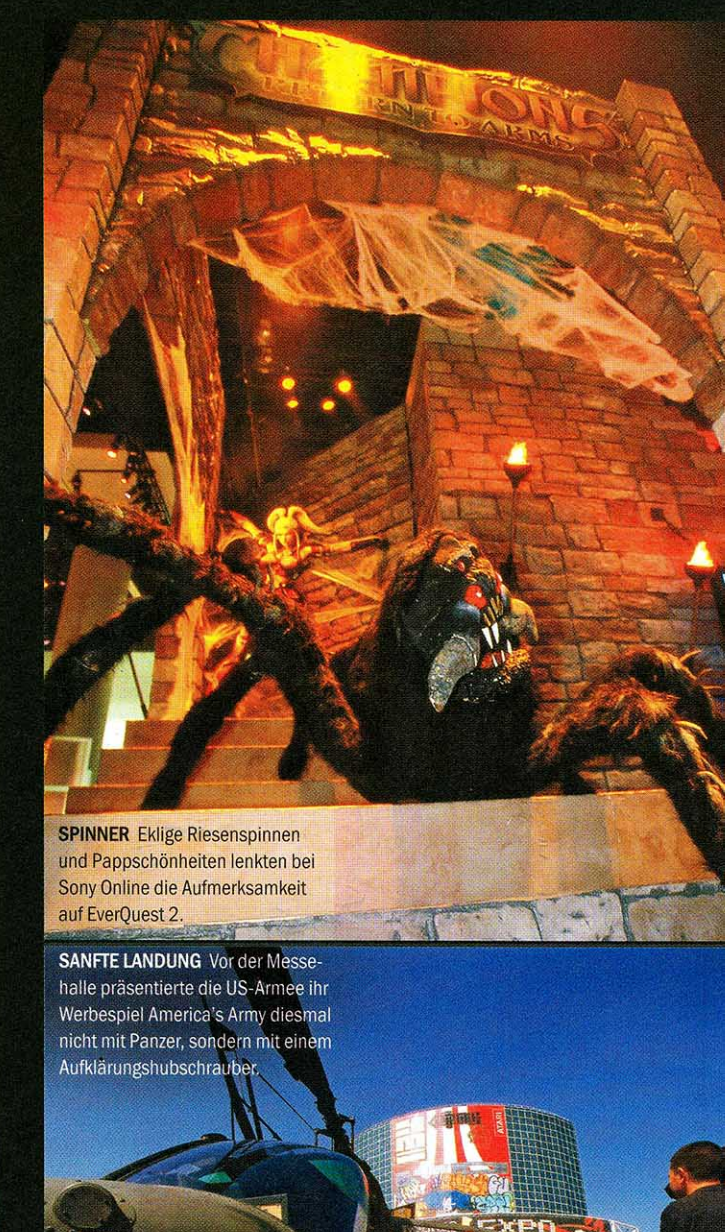
LUG UND TRUG Die meisten der anwesenden Playmates während Ubisofts Playboy-Mansion-Party trugen Körperfarbe statt Textilien.

Warten auf die Geisterstunde



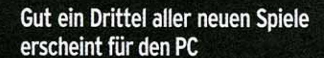
Troika Games ist mit der Produktion des grafisch beeindruckenden **Vampire – Die Maskerade: Bloodlines** nach eigenem Bekunden zwar fast fertig, muss sich aber mit der Veröffentlichung dennoch gedulden. „Wir nutzen die Valve-Engine von **Half-Life 2**, aber wir können **Vampires** nicht veröffentlichen, bevor Valve sein Spiel auf den Markt gebracht hat", verrät Thaine Lyman, **Vampires**-Produzent beim Publisher Activision.

IMBISS Thaine Lyman von Activision nimmt die Verzögerung von Vampire leicht: Am Messestand posierte der Producer mit einem untoten Schoolgirl.



SPINNER Eklige Riesenspinnen und Pappschönheiten lenkten bei Sony Online die Aufmerksamkeit auf EverQuest 2.

SANFTE LANDUNG Vor der Messehalle präsentierte die US-Armee ihr Werbespiel America's Army diesmal nicht mit Panzer, sondern mit einem Aufklärungshubschrauber.



Je nach Lage der Spieleindustrie ist Douglas Lowenstein professioneller Optimist, Bedenkenträger oder Branchenpsychologe. Am Morgen des 12. Mai hatte der Präsident des US-Spielesoftware-Verbandes ESA bei seiner Ansprache vor Games-Fachleuten und Journalisten in Los Angeles nur Grund zum Frohlocken. Zum zehnten Mal fand in diesem Jahr die größte Spielemesse der Welt statt und die Veränderungen sind offensichtlich. 1995, in dem Jahr, als die Messe zum ersten Mal stattfand, orakelten Branchenprofis noch, dass der Umstieg auf CD-ROM die Spielekonsolen endgültig verdrängen würde. Trotz vergleichweise simpler Grafik ahnte man bereits vor zehn Jahren, wie weit sich Spiele in Zukunft in Richtung Fotorealismus entwickeln würden. Doch auch die Spielekonsolen holten technisch auf. Heute wird alleine in den USA ein Umsatz von 1,2 Milliarden US-Dollar mit PC-Spielen gemacht, doch dies ist nur ein Drittel des Gesamtgeschäfts mit Spielesoftware.

Gut ein Drittel aller neuen Spiele erscheint für den PC

Auf der diesjährigen E3 war von dem deutlichen Übergewicht der Konsolenspiele rein nach statistischen Erhebungen nur bedingt etwas zu spüren. 40 Prozent der gezeigten Spiele



SCHÜTZENHILFE STALKER von GSC Gameworld gehörte zu den spektakulärsten Spielen in THQs Messepräsentation.



„Eigene Filme drehen zu können, ist der besondere Reiz an The Movies ..."
Peter Molyneux, Lionhead

Messetrends 2004

PC als Technologieträger

Die E3 hat es erneut deutlich gezeigt: Zwar erscheinen wie im Fall von **Halo 2** und **Fable** viele für PC geplante Top-Titel teilweise zuerst auf Konsole, aber die technologische Oberkante erreichen nach wie vor nur PC-Spiele. Was die Videospielehersteller stolz während ihrer Pressekonferenzen präsentierten, wirkte für PC-Gamer optisch oft eher durchschnittlich. Dies bestätigt sogar Segas Spiele-Guru Yu Suzuki: „PCs sind die optimale Spieleplattform. Es gibt kein besseres Eingabegerät als Maus und Tastatur und die Grafik ist auf PCs immer viel besser."



VERDOOMT Im Vergleich zur PC-Version wirkt id Softwares Shooter-Referenz Doom 3 für die Xbox fast schon durchschnittlich: Das Action-Spektakel soll jedoch nach wie vor zuerst auf dem PC erscheinen.

Weniger Spiele, mehr Qualität

Die Springflut an neuen Spielen, die regelmäßig im Mai über das Publikum hereinbricht, hat sich etwas gelegt. Auf der diesjährigen E3 wurden von der Messeleitung „nur" knapp 1.000 Neuheiten gezählt; im vergangenen Jahr waren es 1.350 Spiele. Gut ein Drittel der Neuheiten wird auf dem PC veröffentlicht, der Rest erscheint für Konsolen, Handys und Handhelds. Technisch wurden vor allem die PC-Spiele kräftig aufgebohrt: Pixelpracht wird zum Spiele-Standard.



MASSIVES AUFGEBOT Wer soll das alles spielen? Rund 1.000 Neuvorstellungen warteten auf die E3-Besucher. Einer der Top-Titel am Activision-Stand: Peter Molyneux' Wirtschaftssimulation The Movies.

Sind Offline-Rollenspiele out?

Rollenspiele ohne Multiplayer-Funktion werden immer rarer. Wer klassische RPGs suchte, wurde während der E3 bei **The Bard's Tale**, **Vampires: Bloodlines**, **KOTOR 2** oder **Dungeon Siege 2** fündig. Wesentlich dominanter inszenierten die Spielehersteller jedoch Online-Rollenspiele wie **World of Warcraft** und **Everquest 2**. Neue Spielkonzepte will NC Soft mit **Tabula Rasa** auch im Online-Sektor etablieren: Ziel ist es, dem Spieler in kürzerer Zeit Erfolgserlebnisse zu bescheren.



ENTHÜLLTES GEHEIMPROJEKT Tabula Rasa von NC Soft wurde erstmals auf der E3 gezeigt. Statt des bei Rollenspielen üblichen langwierigen Charakter-Aufbaus hat sich NC Soft eine Missionsstruktur mit überschaubaren Aufgaben ins Pflichtenheft geschrieben.

werden für Videospielekonsolen veröffentlicht, aber immerhin 30 Prozent für den PC. Der Rest der Spieleneuheiten verteilte sich auf Handys, Handhelds wie Game Boy Advance oder N-Gage und reine Internetspiele. Vor allem angesichts der aktuellen E3-Publikumsmagneten wie **Half-Life 2**, **Doom 3**, **Splinter Cell 3** und **Brothers in Arms** wurde klar, dass der Spielraum zur weiteren Verbesserung der Ingame-Grafik immer kleiner wird, nähern sich PC-Spiele doch immer mehr einer fotorealistischen Optik an. „Es wird immer weniger Raum dafür geben, Spiele im Bereich Grafik und Sound noch realistischer zu machen, da Fotorealismus die Norm sein wird", erklärt ESA-Chef Doug Lowenstein. „All das führt zu einer spannenden Perspektive für Spiele-Entwickler und Publisher. Es bedeutet, dass sie die Chance haben, eine neue Ära im Bereich Spieldesign und Kreativität zu beginnen." Mit anderen Worten: Das Erreichen einer fotorealistischen Grafik wird beileibe nicht das Ende der Evolution im Games-Bereich sein. „Zwangsläufig wird es neue Richtungen beim Game-Design geben, da die Verbraucher weniger darauf achten werden, wie ein Spiel aussieht, sondern mehr darauf, wie das Spielerlebnis insgesamt ist", erwartet Lowenstein. „Das heißt, dass in den nächs-

Sensationen und Rekorde

Insgesamt wurden im Messegelände Werbebanner für Spiele mit einer Gesamtgröße von über 30.000 Quadratmetern aufgehängt. Alleine die beiden Vinyl-Großbanner auf den 65 Meter hohen Messetürmen waren jeweils etwa 2.200 Quadratmeter groß und wogen jeweils über 300 Kilogramm. Die spektakulärste Außenwerbung war jedoch Activisions aufblasbarer Spider-Man, der sich übergroß an der Messehalle entlanghangelte.



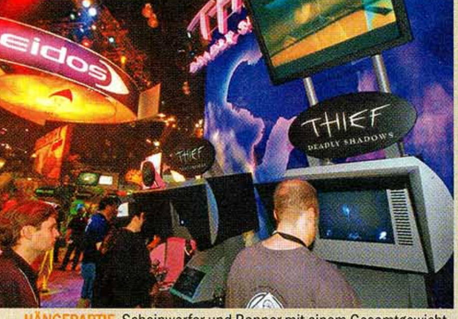
SPEKTAKULÄRER BLICKFANG Spider-Man kraxelte als übergroße Aufblaspuppe an der Messehalle entlang.

Auf der Messe wurden rund 83 Kilometer Netzwerkkabel mit 4.000 Endpunkten verlegt, über sechs Kilometer Stromkabel wurden benötigt. Auf etwa 5.000 Monitoren wurden die neuesten Spiele gezeigt.



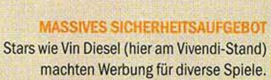
FLIMMERFREI Rund 5.000 Monitore wurden auf der E3 aufgebaut.

Alleine von den Decken der Messehallen hingen Scheinwerfer, Logos und Werbebanner mit einem Gesamtgewicht von 750.000 Kilo – das entspricht in etwa dem Gewicht von 500 Autos oder 250 Elefanten.



HÄNGEPARTIE Scheinwerfer und Banner mit einem Gesamtgewicht von 750 Tonnen hingen von den Decken der Messehallen.

Während der Messetage drängelten sich etwa 65.000 Fachbesucher aus 87 Nationen auf einer Fläche von 180.000 Quadratmetern, um rund 1.000 neue Titel von 400 Ausstellern zu sehen. Neben den Spielen durfte man auch einen Blick auf Promis und Filmstars werfen. Unter anderem vor Ort: Action-Star Vin Diesel und Baywatch-Babe Carmen Electra.





MASSIVES SICHERHEITSAUFGEBOT Stars wie Vin Diesel (hier am Vivendi-Stand) machten Werbung für diverse Spiele.

FINSTERLING Über dem Stand von Sony Online thronten Fantasy-Unholde aus Everquest 2.

BOMBENSTIMMUNG Beim Add-on Call of Duty – United Offensive dürfen Spieler US-Langstreckenbomber gegen feindliche Jagdflugzeuge verteidigen.

ANTIKE ORGIEN In Activisions Arena-artiger Präsentation für das Strategiespiel Rome – Total War räkelten sich Patrizierinnen mit Tunika und Kunststoff-Weintrauben.

ten zehn Jahren Gameplay, Hintergrundstory, Charakter-Entwicklung, Dialoge, Musik und Synchronisation, künstliche Intelligenz sowie grafische Benutzeroberflächen die entscheidenden Innovationspunkte sein werden."

Keine Chance für Gameplay-Schwächen in der Zukunft

Spiele wie die **Myst**-Serie, die in der Frühzeit der CD-ROM-Spiele nur als grafisch führend angesehen wurden und von denen immerhin zwölf Millionen Stück weltweit abgesetzt werden konnten, dürften also in Zukunft bei Spielern nur mit einem entsprechenden Gameplay eine Chance haben. Zu Recht umjubelt wurde dagegen auf der diesjährigen E3 wieder **Die Sims 2**: Neben der weiter verbesserten Grafik können die Sims nun auch älter werden, was den Spielablauf komplett verändert. Dass neue Spielideen ankommen, zeigt schon der Erfolg der ersten **Sims**-Spiele: Vom Hauptprogramm und von den Add-ons wurden weltweit gut 30 Millionen Stück abgesetzt. Doug Lowenstein rechnet zudem damit, dass Zubehör für Spiele in Zukunft einen wesentlich größeren Einfluss auf das Spieldesign haben wird. Ein Beispiel dafür ist Sonys erfolgreiches EyeToy für PlayStation 2. Doch dieses Webcam-Konzept, bei dem man über Körperbewegungen Mini-Games steuert, ist keineswegs neu. Intel hatte bereits auf der französischen Multimediamesse Milia im Jahr 2001 in Cannes ein fast identisches Spielkonzept für PC-Spiele vorgestellt – damals jedoch weitgehend von der Öffentlichkeit unbeachtet. „Designer werden über eine unglaubliche Palette an Werkzeugen verfügen, die neue Perspektiven, Sound und physisch erlebbare Reize für den Spieler ermöglichen und so ein umfassendes und fesselndes Spielerlebnis ermöglichen. Man stelle sich nur einmal noch weiter entwickelte Eingabe-

DRACULAS AHNENGALERIE Gruseliges Ambiente verbreitete Activision bei der Präsentation von Troikas Vampire – Die Maskerade: Bloodlines mit beklemmender Wanddeko.

geräte als die heutigen Kameras und Mikrofone vor, die ein Spielerlebnis erzeugen, das sich komplett von dem unterscheidet, was heutzutage üblich ist."

Quo vadis, Online-Rollenspiel?

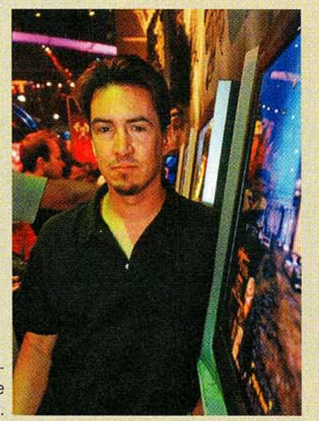
Obwohl wie im letzten Jahr jeder größere Hersteller sein eigenes Online-Rollenspiel präsentierte, scheint es weitgehend unklar, wie sich das Genre in Zukunft entwickeln wird. „Es ist einfach deswegen schwierig, ein Online-Spiel zu entwickeln, weil man zwar die Spielumgebung designen kann, aber die Qualität und das Spielerlebnis ganz wesentlich von den Spielern selbst ab-



Menschen der Messe

Ultrarealist: Will Stahl, Pandemic Studios

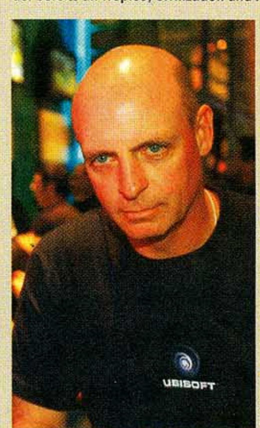
Will Stahl, Lead Designer bei den Pandemic Studios, ist stolz auf sein neues Werk **Full Spectrum Warrior**. In der Flut der actionorientierten Militär-Shooter soll sich die taktische Infanteriesimulation, bei der man zwei Squads kontrolliert und die ursprünglich für die US Army hergestellt wurde, durch die realitätsnahe Darstellung moderner Truppenführung auszeichnen. „Da man das Geschehen im Spiel vollständig selbst bestimmt, hat man viel mehr Kontrolle darüber, wie schnell das Spiel tatsächlich abläuft", erklärt Stahl. „Zusammen mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen in den Missionen ist es jedem möglich, ganz nach seinen Bedürfnissen und Vorlieben zu spielen. Entweder man geht langsam und strategisch vor oder man spielt sehr aggressiv, um das Spielziel zu erreichen."



EINSATZLEITER Will Stahl, Lead Designer bei Pandemic, präsentierte Full Spectrum Warrior auf der E3.

Entwicklungshelfer: Bruce C. Milligan, Blue Byte

Für den neuen Teil von **Die Siedler** sicherte sich Ubisoft prominente Unterstützung. Bruce C. Milligan, der bereits an **Tropico**, **Civilization** und **Rise of Nations** mitwirkte, arbeitet mit Blue Byte am neuen Spielkonzept. „Wir wollen den Wusel-Faktor der **Siedler** beibehalten, auch wenn das Spiel mit dem neuen Grafikstil erwachsener aussieht", sagt Milligan. „Entscheidend sind aber Gameplay-Änderungen, die das Spielerlebnis erheblich beeinflussen. Versteckte Spielregeln der Vorgänger, bei denen bestimmte Aktionen nicht ausführbar sind, wollen wir vermeiden. Der Spieler kann viel mehr auf eigene Faust ausprobieren, anstatt ständig von festen Technologiebäumen behindert zu werden."



TIPPS & TRICKS Bruce C. Milligan unterstützt Blue Byte beim Design des neuen Siedler-Spiels.

Detail-Fetischist: Jonathan Dowdeswell, Relic



PRÜGELSPIEL Jonathan Dowdeswell von Relic ist bei Dawn of War besonders auf die vielfältigen Truppen-Animationen stolz.

Frischen Wind will Producer Jonathan Dowdeswell von Relic Entertainment ins Echtzeitstrategie-Genre bringen. In Los Angeles zeigte der Kanadier mit **Warhammer 40.000: Dawn of War** wahre Detailverliebtheit. „Es hat mich immer geärgert, dass man in Echtzeit-Strategiespielen mit dramatischen Zwischensequenzen auf die Schlacht heiß gemacht wird, dann aber auf dem Schlachtfeld nur zuckende Männchen sieht", meint Dowdeswell. „Das macht die ganze Atmosphäre und Dramatik kaputt." Für **Dawn of War** liefert Relic ein Animationsfeuerwerk ab, das sich durchaus mit Titeln wie **Rome: Total War** messen kann. Orks, Eldars und Humans prügeln mit individuellen Animationen auf einander ein; bestimmte Helden verfügen sogar über drei bis vier Finishing-Moves.

Kummerkasten-Tante: Lucy Bradshaw, Maxis

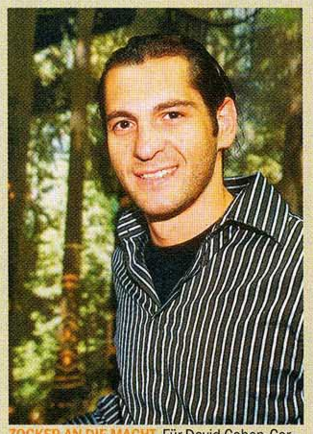


GEFÜHLSDUSELEI Sims-Produzentin Lucy Bradshaw lässt bei Die Sims 2 die Emotionen hochkochen.

Nicht nur Grafik, sondern auch Gameplay zählt für Lucy Bradshaw, Vice President bei Maxis und **Sims**-Produzentin. Bei **Die Sims 2** werden das persönliche Befinden und die gute oder schlechte Laune der Sims entscheidend für den Spielablauf sein. „Wenn wir ehrlich sind, dann ist die persönliche Stimmung alles im Leben", erklärt Bradshaw. „Erinnern Sie sich vielleicht daran, dass Ihnen einfach alles wie ein aufregendes Abenteuer vorkam, selbst wenn es nur darum ging, den Müll herunterzubringen, nur weil Sie endlich den Menschen geküsst hatten, auf den Sie es schon lange abgesehen hatten? Genau diese Gemütslagen machen uns als Lebewesen so einzigartig und das wollen wir als neue Dimension in **Die Sims 2** einbringen."

Weltenschmied: David Cohen-Corval, Nevrax

Nevrax-Chef David Cohen-Corval war nur einer von vielen, die während der E3 ein Online-Rollenspiel zeigten. Nur auf die Technologie kommt es dem Designer von **The Saga of Ryzom** nicht an. „Es ist schwierig, ein Online-Spiel zu entwickeln, weil man zwar die Spielumgebung designen kann, aber die Qualität und das Spielerlebnis ganz wesentlich von den Spielern selbst abhängt", erklärt der Franzose. „Wir können die Regeln festlegen, aber der Spieler selbst hat den Spielablauf in der Hand. Das bedeutet, dass der Bereich der künstlichen Intelligenz für das Gameplay in den Hintergrund tritt und wir als Entwickler das Spiel ständig begleiten und updaten müssen."



ZOCKER AN DIE MACHT Für David Cohen-Corval von Nevrax hängt die Qualität von Online-Rollenspielen von den Gamern selbst ab.

Dramatiker: Chris Taylor, Gas Powered Games

Fast hätte man meinen können, bei der Präsentation von **Dungeon Siege 2** den Vorgänger zu sehen: Umwälzende Veränderungen in der Spielgrafik sind Fehlanzeige. Dafür setzt Studio-Chef Chris Taylor auf wesentlich mehr Dramatik und Story. „Es geht uns nicht darum, ein Spiel mit einer Beschäftigungsdauer von 120 Stunden zu machen", sagt Taylor. „Wir rechnen bei **Dungeon Siege 2** mit einer Standardspielzeit von 20 Stunden, bei Lösung aller Nebenquests kommt man auf 40 Stunden. Den Fans wird aber durch die kürzere Spielzeit nichts am Spielerlebnis genommen, im Gegenteil. Wir bauen wesentlich mehr Story, Inhalt und Gameplay ein und vermeiden überflüssige Längen, in denen man nur von A nach B wandert. Wir werden dafür sorgen, dass der Spieler vor Spannung fast vom Stuhl rutscht, während er **Dungeon Siege 2** spielt."



SPIELTRIEB Chris Taylor von Gas Powered Games will bei Dungeon Siege 2 mehr Story und Gameplay bieten.



FEUERSCHUTZ Bei Ubisoft thronte der Promoter von Ghost Recon 2 auf einem Humvee mit Flugabwehr-MG.

TÄUSCHEND ECHT Der Zwerg am Blizzard-Stand diente als Blickfang für World of Warcraft und wirkte mit Wachskopf und Glasaugen fast schon beängstigend realistisch.

EINDEUTIG ZWEIDEUTIG Leisure Suit Larry soll wieder mit schrägem Humor glänzen. Erfinder Al Lowe ist diesmal jedoch nicht an der Produktion des Spiels beteiligt.

hängt", erklärt David Cohen-Corval, Chef des französischen Entwicklers Nevrax, der das Online-Rollenspiel **The Saga of Ryzom** in Los Angeles präsentierte. „Wir können die Regeln festlegen, aber der Spieler selbst hat den Spielablauf in der Hand. Das bedeutet, dass der Bereich der künstlichen Intelligenz für das Gameplay in den Hintergrund tritt und wir als Entwickler das Spiel ständig begleiten und updaten müssen. Das verändert komplett die Art und Weise, wie Spiele entwickelt werden." Neben klassischen Online-Rollenspielen suchen viele Entwickler auch online neue Konzepte, vor allem, um den Zeitaufwand für den Spieler zu begrenzen, bis sich die ersten Erfolgserlebnisse einstellen. Rollenspiel-Guru und **Ultima**-Erfinder Richard Garriott hatte auf der E3 mit **Tabula Rasa** genau ein solches Projekt im Gepäck. „**Tabula Rasa** ist ein gebührenpflichtiges Online-Spiel, aber wir glauben, dass es ganz anders ist als zum Beispiel **Ultima Online** oder **Everquest**", sagt Garriott. „Wir versuchen, die besten Aspekte von Einzelspieler-Titeln einzufangen. Man soll das Gefühl haben, jemand Besonderes zu sein, dass man einen gewaltigen Einfluss auf die Geschichte und den Lauf der Welt hat. Gleichzeitig kann es der Kunde gemeinsam mit seinen Freunden spielen. Das schaffen wir durch fundamentale Änderungen bei der Spiel-Architektur: Obwohl es ein Massive-Online-Spiel ist, gibt es viele Missionen und viele Aktivitäten für einzelne Spieler oder kleine Gruppen." Garriott vergleicht das Spielkonzept mit Disneyland. „Das bedeutet natürlich nicht, dass wir hier versuchen, einen Vergnügungspark zu bauen – das Spiel sieht keinesfalls so aus. Aber Disney World ist ein kompakter Ort , wo Sie einfach vom Eingang weg von einer aufregenden Aktivität zur nächsten gelangen. Wenn Sie zum Beispiel mit Pirates of the Caribbean fertig sind, kommen Sie an einem zentralen Platz heraus, wo Sie etwas essen oder andere Sachen kaufen können. Wenn Sie als Nächstes Space Mountain ausprobieren

MÄDCHEN UND MOTOREN Spielehersteller verlassen sich auf der Messe auf Schlüsselreize für männliche Besucher.

STRENGER SÖLDNER Das Call-of-Duty-Zelt wurde bei Activision von einem finster dreinblickenden Militärpolizisten bewacht.

DRÄNGELDRAMA Mehr als 65.000 Fachbesucher strömten in diesem Jahr zur E3 an die amerikanische Westküste.

wollen, ist es ein Fußmarsch von höchstens fünf Minuten, um dort hinzukommen. Und das ist genau das, was wir mit **Tabula Rasa** konstruieren. Sobald Sie etwas Spannendes anstellen und Abenteuer erleben wollen, müssen Sie nicht erst großartig durch die Spielwelt laufen."

Copy Paste: Bewährte Spielkonzepte werden recycelt

Trotz aller neuen Ideen in Richtung Gameplay-Innovationen stand die E3 in diesem Jahr noch wesentlich unter dem Einfluss von Pixelpracht und Trittbrettfahrer-Spielen. Im Genre der Militär-Shooter, das vor allem durch Electronic Arts' **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** populär wurde, herrscht fast so etwas wie Überbevölkerung. Neben **Medal of Honor: Pacific Assault** buhlen Spitzentitel wie **Brothers in Arms**, **Men of Valor** oder das Add-on **Call of Duty: United Offensive** um die Gunst der Spieler. Innovative Spielkonzepte der Vergangenheit wie etwa der variable Missionsablauf eines **GTA Vice City** werden verstärkt in neuen Games wiederverwendet. **Spider-Man 2** von Activision, das nach den Konsolenversionen auch für den PC erscheinen soll, basiert beispielsweise nicht auf einem linearen Leveldesign. Vielmehr sucht sich der Spieler ganz ähnlich wie bei **Vice City** seine Aufgaben in der frei begehbaren Stadt aus. Die besten Spiele, die aktuellen Trends und die interessantesten Entwicklungen der E3 finden Sie auf den folgenden Seiten.

CHRISTOPH HOLOWATY



Top 20

1. Half-Life 2

(Valve/Sommer 2004)

Kollektives Herunterklappen von Kinnladen auf der E3: Ein 20-Minuten-Video zeigt fantastische Spielszenen aus **Half-Life 2**, die wir Ihnen auf der PC-Games-DVD präsentieren. Valve gab außerdem bekannt, dass **Counter-Strike 2** zusammen mit **Half-Life 2** als ein Spiel erscheinen wird. Zu sehen war die populäre **Counter-Strike**-Karte de-aztec, die durch Wassereffekte und hoch aufgelöste Texturen der Source-Engine beeindruckte.



Half-Life 2

2. Battlefield 2

(Dice/Frühling 2005)

Warum der Nachfolger zu **Battlefield 1942** wie ein tonnenschwerer Panzer daherkommt und alle anderen Multiplayer-Shooter zu überrollen droht, das steht in unserer Mega-Vorschau ab Seite 82.

3. Brothers in Arms

(Gearbox/Ende 2004)

Die meisten Ego-Shooter haben **Moorhuhn**-Charakter: Auf alles ballern, was sich bewegt. **Brothers in Arms** schildert den Krieg in der Normandie auf eine Art, die man nur als extrem realistisch bezeichnen kann. Hier führen ausschließlich sorgsam ausgeführte Militär-Taktiken ans Ziel. Mehr zum eigenwilligen Taktik-Shooter finden Sie ab Seite 46.

4. Star Wars: Republic Commando

(LucasArts/November 2004)

Wie fühlt sich eigentlich der Alltag eines Stormtroopers an? **Republic Commando** gibt die Antwort: Zum ersten Mal schlüpfen Sie in die weiße Sturmtruppenrüstung, um als Söldner Aufträge fürs Imperium zu erledigen. Ins Schlepptau nehmen Sie drei weitere Kameraden, die auf Befehle wie „Angreifen", „Stellung halten" oder „Mine entschärfen" reagieren. Mehr dazu auf Seite 50.


Star Wars Republic Commando

5. FEAR

(Monolith/2005)

Die kreativen Entwickler von **No One Lives Forever** und **Aliens vs. Predator 2** machen weiterhin das, was sie am besten können: Ego-Shooter. Schauplatz von **FEAR** (First Encounter Assault Recon) ist eine von Terroristen übernommene Basis der Luft- und Raumfahrt. Ihre Aufgabe ist es, dort als Leiter einer Spezialeinheit aufzuräumen und ein Störsignal zu ergründen. Monolith verspricht ein „Spiel wie ein Film" und die ersten Ausschnitte bestätigen genau das: Da rasen Sie beispielsweise in einem Flitzer über ein Hindernis und überschlagen sich heftig. In einer anderen Szene kommt ein Feuergefecht vor, das stark an **Matrix** erinnert: Kugeln und die Splitter einer Fensterscheibe fliegen in Zeitlupe, während der Protagonist einen Bösewicht mit einem Karateschlag übers Geländer kickt.



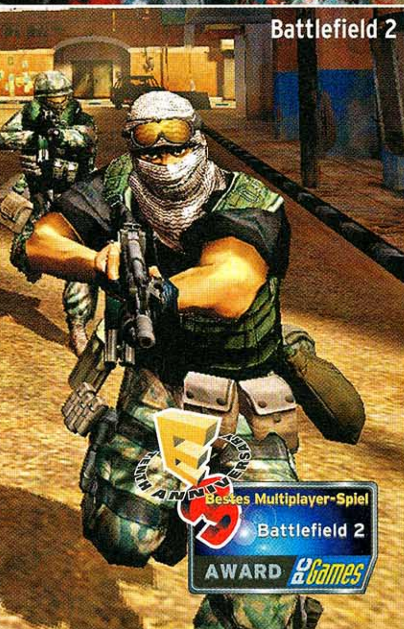
Splinter Cell 3


Medal of Honor: Pacific Assault

Action



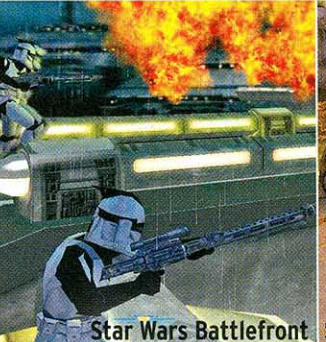

FEAR



Battlefield 2



Brothers in Arms


Star Wars Battlefront


STALKER


Prince of Persia 2

6. Splinter Cell 3

(Ubisoft/Dezember 2004)

Sam Fishers drittes Abenteuer hat vor allem im Bereich Grafik einen Sprung nach vorn gemacht: Die Schatteneffekte sind weicher und die Figurenoptik besticht durch realistische Details. In einer beeindruckenden Szene war zu sehen, wie Regentropfen an Fishers Anzug herunterlaufen und einen feuchten Glanz hinterlassen. Der Mehrspieler-Modus wird außerdem noch stärker auf Teamwork zugeschnitten: Da lässt ein Spion beispielsweise ein Seil von einem Hausdach herab, um den Kollegen weiter unten hochzuziehen.

7. Medal of Honor: Pacific Assault

(EA Los Angeles/September 2004)

Weg von den europäischen Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs, hin zu pazifischen Locations – mehr zum Nachfolger von **Allied Assault (dt.)** finden Sie auf Seite 48.

8. Star Wars: Battlefront

(Pandemic Studios/September 2004)

Es gibt viele Multiplayer-Shooter, aber keiner davon ist im **Star-Wars**-Universum angesiedelt. Diese Nische wird **Battlefront** füllen: Hier kämpfen Rebellen und das Imperium auf Außenarealen gegeneinander. Die Grafik mag im Vergleich zu **Battlefield 2** mickrig wirken, doch die vielen Klassen und Vehikel sprechen eine deutliche Sprache: Spaß steht im Vordergrund! Sie sausen beispielsweise in Snowspeedern oder stapfen im AT-AT-Walker über die Landschaft.

9. STALKER: Shadow of Chernobyl

(GSC Game World/Mitte 2005)

STALKER wagt sich als einziger Ego-Shooter an eine Verquickung von Rollenspiel- und Action-Elementen: Während Sie als Artefakt-Jäger durchs realistische 3D-Areal wandern, führen die Monster und Söldner ein Eigenleben, das abhängig von der Tageszeit ist. Die Entwickler stehen vor einem Berg Arbeit, was sich auch auf den Erscheinungstermin auswirkte, der sich auf „irgendwann nächstes Jahr" verschob.

10. Prince of Persia 2

(Ubisoft Montreal/Dezember 2004)

Bis jetzt trägt der **Sands of Time**-Nachfolger noch den Arbeitstitel **Prince of Persia 2** – was verwirrend ist, da Teil 2 ja schon vor zehn Jahren erschien. Obwohl noch kein finaler Name für das Spiel feststeht, macht es bereits einen vielversprechenden Eindruck: Der Prinz kämpft nicht mehr in einem hellen Palast, sondern turnt auf düsteren Geisterschiffen oder in Schlössern herum. Auch die Gegner haben eine Gruselkur durchgemacht: Skelettkrieger, Dämonen und Muskelmänner in Masken gehen auf den Prinzen los. Der kämpft nicht mehr mit einem Dolch, sondern fuchtelt mit zwei Waffen gleichzeitig. Ein neues Spezialmanöver besteht darin, ein Monster von hinten zu schnappen und als Schutzschild zu benutzen.



Top 20

11. Joint Operations: Typhoon Rising
(Novalogic/Juni 2004)

Ein Krieg in Indonesien bricht aus ... Sie sind mittendrin und gehen zu Fuß, zu Wasser und in der Luft gegen Terroristen und Drogenbosse vor. Wie in **Battlefield 1942** zeichnet sich **Joint Operations** dadurch aus, dass etliche Vehikel verfügbar sind: Schnellboote, Helikopter und Jeeps helfen bei der Überbrückung größerer Laufwege. Und laut der Entwickler sind die Levels wahrlich gigantisch. Was sonst noch alles möglich ist, erfahren Sie in unserer Shooter-Übersicht auf Seite 48.

12. Men of Valor
(2015/November 2004)

Die Macher von **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** nahmen sich den Vietnamkrieg zum Thema für einen Ego-Shooter mit Taktikelementen. Interessant klingt die Möglichkeit, im Laufe der Kampagne aufzusteigen: So entwickelt man sich vom einfachen Soldaten zum Einsatzleiter, der Befehle taktisch klug an seine Kameraden gibt. Mehr dazu lesen Sie auf Seite 48.

13. Pariah
(Digital Extremes/2005)

Digital Extremes wurde mit dem Multiplayer-Shooter **Unreal Tournament 2003 (dt.)** und dessen Nachfolger bekannt, jetzt wagt sich das Team an einen Ego-Shooter für Einzelspieler. In **Pariah** steuern Sie den vom Pech verfolgten Wissenschaftler Dr. Jack Mason über einen futuristischen Planeten. Sie haben 16 Stunden Zeit, um Ihr notgelandetes Raumschiff zu reparieren, bis der Planet in einer Explosion untergeht. Grund: Ein Virus infizierte alle Bewohner und verwandelt selbige in Monster, die gegen den Spieler vorgehen. Auch Fahrzeuge sollen eine Rolle spielen. Der Entwickler verspricht zudem einen Mehrspieler-Modus. Grafik-Antrieb ist die **Unreal**-Engine, gekoppelt mit der leistungsstarken Physik-Engine Havoc.

14. Ghost Recon 2
(Red Storm/August 2004)

Im August rückt die Ghost-Spezialeinheit in generalüberholter Grafik wieder aus. Die Entwickler legen außerdem verstärkt Wert auf eine spannende Story und gute Charaktere. Details finden Sie auf Seite 48.

15. Driver 3
(Reflections/Juni)

Im Juni startet Undercover-Agent Tanner wieder seine Bandenjagd: Er soll eine organisierte Autoschmugglerbande dingfest machen. Die treibt in Miami, Istanbul und Nizza ihr Unwesen. Diese drei Städte wurden von den Entwicklern mit Liebe zum Detail ins Spiel übertragen: Insgesamt alle Straßen zählen 150 Meilen, drumherum stehen bis zu 30.000 unterschiedliche Gebäude. Zur schnelleren Fortbewegung benutzt Tanner 50 Vehikel, darunter nicht nur Sportflitzer, sondern auch Motorräder und Schnellboote. Wenn Ihnen Feinde über den Weg laufen, steigen Sie aus, um den Gaunern aus der Verfolgerperspektive mit Pistole, Maschinengewehr oder Granatwerfer das Handwerk zu legen.

Joint Operations

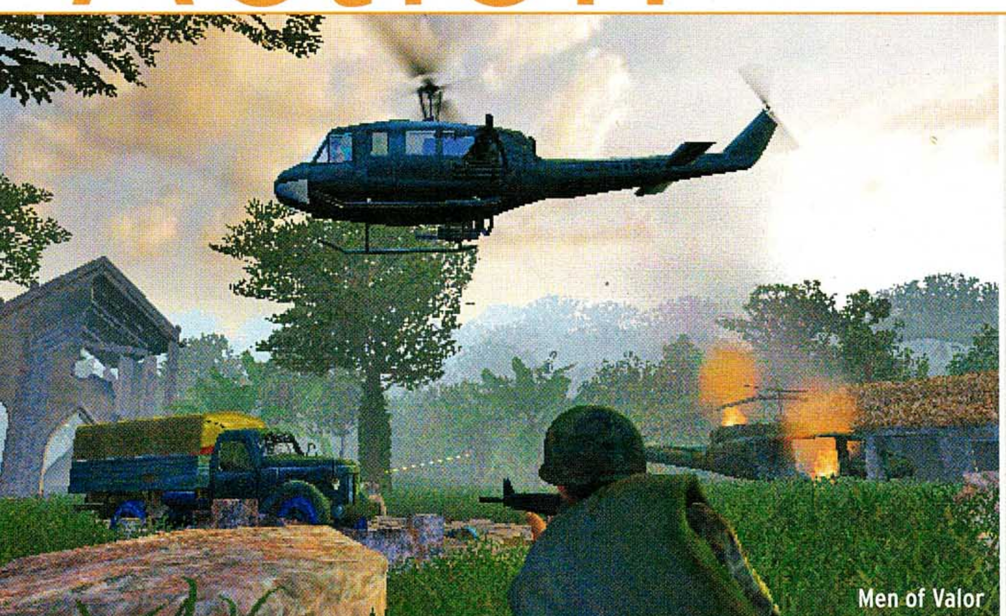
Pariah

Ghost Recon 2

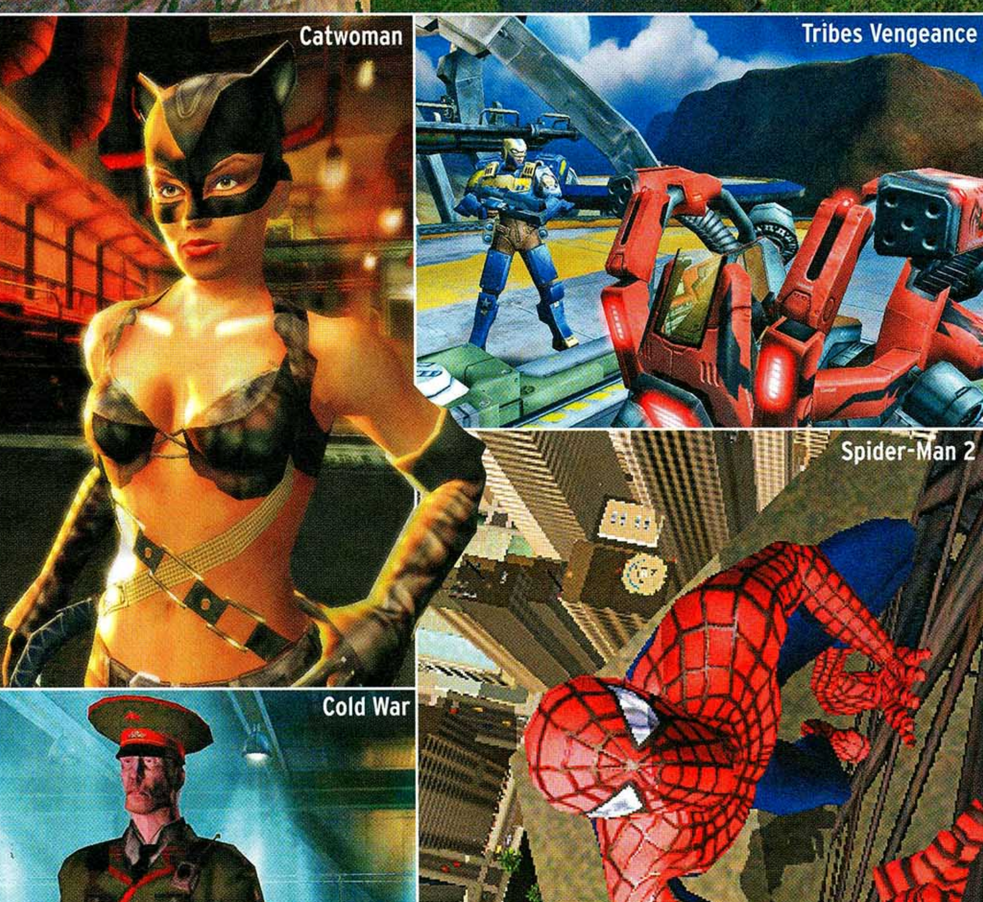
Call of Duty: United Offensive

Driver 3

Action



Men of Valor


Catwoman
Tribes Vengeance
Spider-Man 2
Cold War

16. Call of Duty: United Offensive

(Gray Matter/Ende 2004)

Die Helden aus **Call of Duty** müssen noch einmal ran: Im Add-on geht's in aufpolierter Grafik zur Sache. Vor allem die Partikeleffekte (beispielsweise Regen oder Feuer) sollen in neuem Glanz erstrahlen. Außerdem verfügen Sie im Zusatzpaket über eine Sprint-Taste, mit der Sie für wenige Sekunden schneller laufen können. Diese Änderung wird vorrangig die Spielbalance im Mehrspieler-Modus beeinflussen, für den die Entwickler zudem zusätzliche Karten entwerfen. Mehr zum Spiel erfahren Sie auf Seite 48.

17. Cold War

(Mindware Studios/November 2004)

Schleichen, Fallen stellen, schießen – das sind die drei Hauptelemente in **Cold War**. Sie spielen einen amerikanischen Journalisten, der in der Sowjetunion gefangen genommen wird und aus der Verfolgerperspektive seinen Ausbruch durchführt. Die Schauplätze umfassen Lenins Mausoleum, das Kraftwerk in Tschernobyl und das Gefängnis Ljubljanka.

18. Tribes Vengeance

(Irrational Games/Vivendi Universal)

Im dritten Teil der Multiplayer-Serie entwickeln die Macher von **System Shock 2** eine Einzelspieler-Kampagne, in der sorgsam ausgearbeitete Charaktere agieren. Die Story soll sich vom langweiligen Gut-gegen-Böse-Schema abheben. Gespielt wird in Außenarealen, dargestellt von einer modifizierten Version der **Unreal**-Engine. Im Verlauf des Singleplayer-Feldzugs soll es eine Sport-Veranstaltung geben: Dann kämpfen zwei Teams in einer Freiluftarena gegeneinander.

19. Spider-Man 2

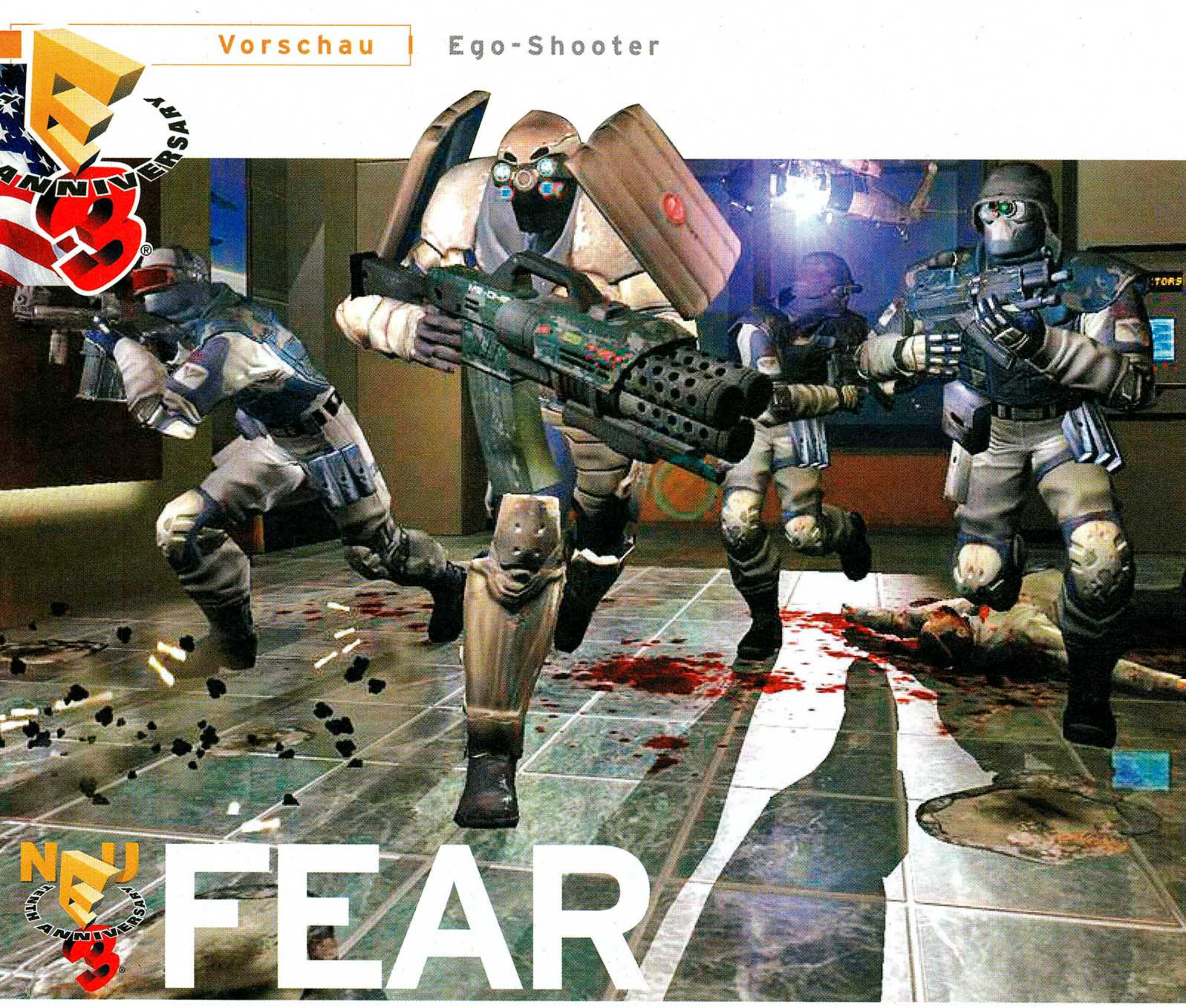
(Activision/Juni 2004)

Spider-Man 2 borgt sich Ideen aus **GTA 3** und simuliert einen Großteil von New York, einschließlich grafisch opulentem Tag-und-Nacht-Zyklus. Sie schwingen sich an Spinnweben zwischen Wolkenkratzern durch die Metropole und nehmen an Schlüsselpunkten Missionen an. Dann kämpfen Sie entweder gegen die Comic-Bösewichte oder gegen Gauner, um Ihre Fähigkeiten als Peter Parker beziehungsweise Spider-Man zu steigern. Insgesamt soll der Titel über 100 Missionen bieten.

20. Catwoman

(EA/Juli 2004)

Die meisten Spiele, die auf Filmlizenzen basieren, sind mit Dollar-Zeichen in den Augen der Entwickler programmiert worden: um parallel zum Kinostart ein schnelles Geschäft zu machen. Darunter leidet häufig die Spielqualität. Zwar wird auch **Catwoman** zeitgleich mit der Filmpremiere veröffentlicht, aber der Titel schaut alles andere als schlecht aus. Sie schlüpfen ins maßgeschneiderte Katzenkostüm der Heldin und kämpfen mit der Peitsche gegen Bösewichter. In den 23 Levels turnen Sie außerdem wie Lara Croft herum. Je weiter Sie fortschreiten, desto stärker werden die Superkräfte: Später lernen Sie, Stürze aus großer Entfernung zu überleben oder die Zeit zu verlangsamen, um in Slow Motion zu agieren.



FEAR

Die Macher von Aliens vs. Predator 2 betreten noch einmal Grusel-Gefilde: Unter der Ego-Shooter-Oberfläche von FEAR brodelt das Grauen.

Eigentlich ist FEAR die Bezeichnung einer Spezialeinheit und steht für „First Encounter Assault and Recon", was sinngemäß in etwa bedeutet: Angriff und Aufklärung bei Feindeskontakt. Doch der Titel ist nicht zufällig gewählt, denn FEAR heißt gleichzeitig Angst. Und das trifft die Sache schon eher: Monoliths neuer Shooter bewegt sich fernab von Flower-Power-Komik und James-Bond-Satire der **No One Lives Forever**-Serie. Stattdessen orientiert man sich am Genre des Survival-Horrors, wie man ihn aus **Silent Hill** und japanischen Horror-Filmen kennt. Dass die Entwickler eine Ahnung haben von der Gänsehaut-Kunst, steht nach **Aliens vs. Predator 2** fest.

So fängt's an

Was für eine Aussicht: Unter Ihnen das Lichtermeer einer Großstadt, über Ihnen klarer Sternenhimmel. Doch Sie hocken nicht zum Spaß im Black-Hawk-Helikopter, sondern sind im Dienst. Als Elite-Soldat, der unter der Flagge des Sondereinsatzkommandos FEAR ausrückt, wenn das Militär versagt. Genau das ist der Fall. Während der Hubschrauber seine Runden durch die Luft dreht, gibt Ihr Boss über Funk einen Lagebericht. Demnach haben sich Terroristen in einem supermodernen Wolkenkratzer einer Raumfahrtgesellschaft eingenistet, Geiseln genommen und ... nichts und. Es gibt keine Forderung. Schlimmer noch: Von den Soldaten, die ursprünglich mit der Lösung des Problems beauftragt wurden, fehlt jede Spur. Als sich der Helikopter dem Zielgebäude nähert, sausen die Kugeln. Jemand hat sich auf dem Dach verbarrikadiert und ballert mit Schnellfeuergewehren. Der Pilot landet, setzt Sie ab und gibt Rückendeckung, während Sie die Kontrolle über die Spielfigur erlangen. Mit Schrotflinte, Sturmgewehr und Granaten klopfen Sie an die Tür ...

Surrealer Spielablauf

Was sich eingangs spielt wie der zigste Militär-Shooter, formt sich allmählich zum Grusel-Trip. Innerhalb des Zielgebäudes werden Sie zum Pechvogel: Ihre Taschenlampe spuckt nur noch Lichtfetzen aus und aus dem Funkgerät dringen Geräusche, als würde jemand Papier zerknüllen. Eine seltsame Stille herrscht, unterbrochen vom stakkatoartigen Surren der flackernden Neonlampen. In der Ruhe hören Sie, wie Ihre Spielfigur atmet. Angespannt atmet. Als das erste Blut ins Bild sickert, stimmt Ihr Puls ins Angstkonzert mit ein: Poch, poch, poch – wie in einem Film erhöht sich durch solche Sound-Effekte die Spannung.

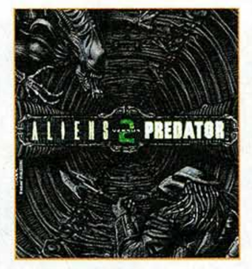
Je weiter Sie in den Gebäudekomplex vordringen, desto höher steigt der Bodycount: An-

Genial und unbekannt: **Das Entwicklerstudio Monolith**

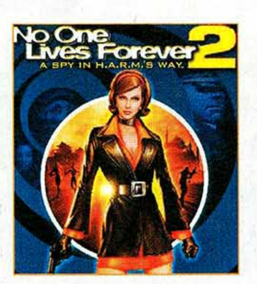
Monolith kann auf eine große Ego-Shooter-Historie zurückblicken. Die hervorragenden Spiele schafften es leider nur, eine kleine, aber eingeschworene Fangemeinde zu gewinnen.



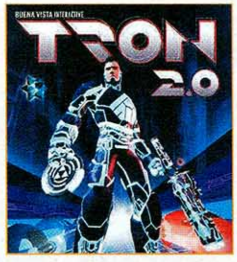
Cate Archer als James-Bond-Gegenstück. Geniales Spiel, schlechte Verkaufszahlen.



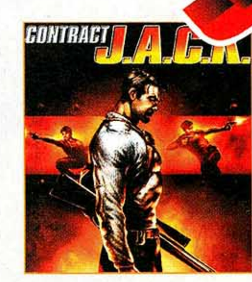
Die deutsche Sprachausgabe zerstörte die gruselige Atmosphäre der Alien-Ballerei.



NOLF 2 führt das Humor-Konzept des Vorgängers weiter, krankt aber an mauer Optik.



Die perfekte Spiel-Ergänzung zum Kultfilm wurde von vielen Shooter-Fans ignoriert.



Das kürzeste Monolith-Spiel: Der NOLF-Ableger lässt sich in fünf Stunden durchspielen.

gestellte und Soldaten liegen tot in Gängen, weisen aber keine Schusswunden auf. Im Fahrstuhl ist es beinahe stockdunkel, bis die Lampen ein letztes Lebenszeichen von sich geben und kurz die Silhouette eines Mädchens an die Wand werfen. „Oh-oh ...", krächzt Ihr Funkgerät. Es ist Rowdy Betters, der FEAR-Projektleiter, der jede Ihrer Bewegungen über eine Videokamera verfolgt. Jenes geheimnisvolle Mädchen treffen Sie später wieder, da spaziert es gerade über die Decke, anstelle des Gesichts gähnt ein schwarzes Loch. In diesem Moment wird Ihnen der Angstschweiß auf der Stirn stehen.

Bis jetzt ist noch nicht viel bekannt über den Gegner, den Sie in **FEAR** eigentlich bekämpfen. In der E3-Demo-Version prügelte sich die Hauptfigur mit Sam-Fisher-ähnlichen Typen in Tarnanzügen – auf Wunsch sogar in Zeitlupe. Per Knopfdruck starten Sie den Slow-Motion-Kampf, der visuell etwas aufregender umgesetzt ist als in **Max Payne 2**: Eine explodierende Granate erzeugt sichtbare Druckwellen, und wenn Glas zerbricht, können Sie die Splitter einzeln zählen. Auch diverse **Matrix**-Moves fanden den Weg ins Spiel: Mit der rechten Maustaste senden Sie Schläge und Fußkicks, die vor allem im Nahkampf helfen.

Ade, Lithtech

Bislang nutzte fast jedes Monolith-Spiel die Lithtech-Engine. Doch der technische Fortschritt zog nicht spurlos am Entwickler-Team vorüber und deshalb beschloss man, den veralteten Lithtech-Motor auf dem Schrottplatz zu entsorgen – und eine neue Engine zu entwickeln, die nicht im Schatten von **Half-Life 2** & Co. versinkt. Die Technologie ist noch namenlos, aber bereits sehr potent: Figuren werden so detailliert dargestellt, dass sogar Hautporen erkennbar sind. Auch die im Genre mittlerweile üblichen Lichtspielchen packt die Engine locker: Eine hin- und herschwingende Lampe sendet Schatten aus, die dynamisch mitwanken. Außerdem Hightech: das Physik-Verhalten. Alle Gegenstände kullern realistisch durch die Umgebung: Kisten, Tische, Stühle – nichts ist fest. Das Team von Monolith betont, dass kein einziger Teil der Engine lizenziert wurde. Sämtliche Aspekte tragen die Marke Eigenentwicklung und sind optimal auf den Spielinhalt zugeschnitten – was bei einer fremden Engine genau umgekehrt wäre.

ERSTEINDRUCK

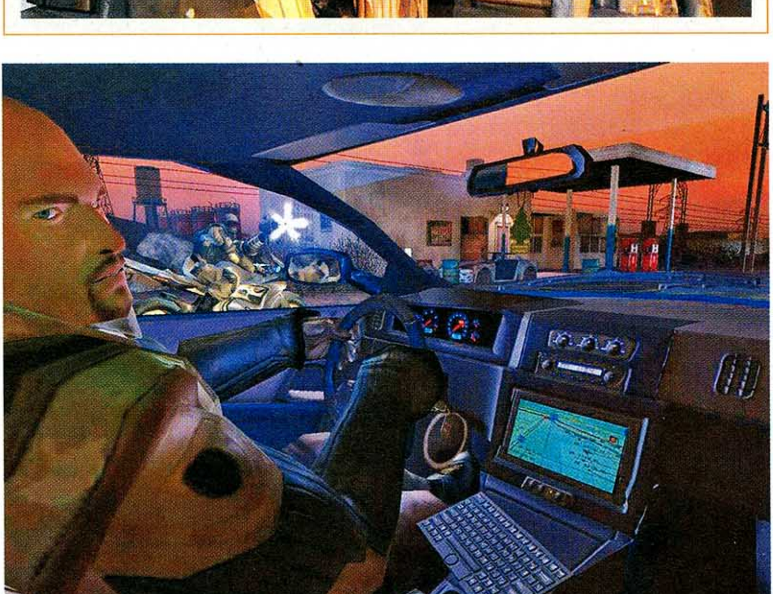
Monolith wird nach etlichen Komik-Shootern blutrünstig: FEAR spart nicht an roten Partikel-Effekten und abtrennbaren Polygon-Körperteilen. Das ist heftig, aber mit meisterhafter Grusel-Atmosphäre umgesetzt. So viel steht nach der E3-Präsentation schon ein Jahr vor dem Erscheinungstermin fest. THOMAS WEISS

Entwickler .... Monolith
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin 2005

Das **FEAR-Team**

Das FEAR-Team setzt sich aus filmreifen Charakteren zusammen.





WIE IN HOLLYWOOD Zwar werden Sie im Spiel keine Vehikel selber steuern dürfen, dafür fahren Sie in einigen mit.

Splinter Cell 3



NICHT NACHMACHEN Von der Decke hängend, schaltet Sam quasi „aus dem Nichts“ einen überraschten Widersacher aus.



MESSER Von der Community gefordert: Sam geht jetzt besonders geschickt mit blankem Stahl um.

GADGETS Wie in den Teilen zuvor ist Fisher mit Hightech-Equipment unterwegs.



Der Schattenmann ist wieder da: Sam Fisher ist flinker, skrupelloser, besser aussehend und geheimer als je zuvor.

Eine dunkle Gestalt kraxelt einen Leuchtturm irgendwo im Nirgendwo empor. Ein schwieriges Unterfangen: Zum einen erschwert der strömende Regen Sicht und Grip, zum anderen ist das Türmchen schwer bewacht. Eine willkommene Herausforderung für Sam Fisher, dem in seinen vorangegangenen Abenteuern fast schon langweilig wurde. Jetzt ist er jedoch froh, endlich die Brüstung erreicht zu haben, denn langsam schwindet die Muskelkraft. Und dann – wie sollte es anders sein? – steht ihm ein Wachmann im Weg. Der hat Sam aber natürlich nicht bemerkt und weiß nicht, wie ihm geschieht, als der Geheimagent mit einer flinken Bewegung die Füße seines Opfers ergreift und den armen Kerl zu Boden reißt. Ein kräftiger Ruck und der Wachmann fliegt in die Tiefe, während Sam endlich wieder festen Boden unter den Füßen hat.



AUFGEPASST In solchen Situationen kommt es auf wenige Sekunden an.

Ohne Wimpernzucken

Das ist nur eine von diversen neuen Aktionen, mit denen Sie Ihren Feinden im dritten Teil der Schleich-Saga zu Leibe rücken. Darüber hinaus kann sich Sam kopfüber von der Decke hängen lassen und so patrouillierende Gegner quasi aus dem Nichts attackieren. Der skrupellose Agent zieht diese dann kurz in die Luft und macht sie mit einem gezielten Handgriff bewusstlos. Das ist zwar eher unfein, aber niemand hat behauptet, dieser Job sei makellos.

Generell ist **Splinter Cell 3** etwas düsterer als die beiden Vorgänger. Genau wie der Prinz aus Persien schaut Sam jetzt grimmiger drein und geht mit seinen Feinden rücksichtsloser ins Gericht.

Da schau her

Ebenfalls weiterentwickelt: Die Grafik. Die Charaktermodelle sind wesentlich detaillierter, die Licht- und Schatteneffekte wurden noch einmal überarbeitet und besitzen nun einen Glanz, der an den Bloom-Effekt aus **Deus Ex 2** erinnert. Am beeindruckendsten sind jedoch die Wassereffekte. In der oben beschriebenen Szene ist der Regen nämlich nicht nur ein Effekt im Hintergrund, sondern perlt auch an Sams Haut und seiner Einsatzkleidung ab und hinterlässt dabei feine Spuren. Atemberaubend!

ERSTEINDRUCK

*Thriller-Story, Hightech-Gadgets und ein raubeiniger Agent: **Splinter Cell 3** setzt die Serientradition fort, entschlackt jedoch den trägen Spielablauf, fügt etwas mehr Actionszenen hinzu und sieht verboten gut aus. Da kann nicht viel schief gehen.*

DAVID BERGMANN

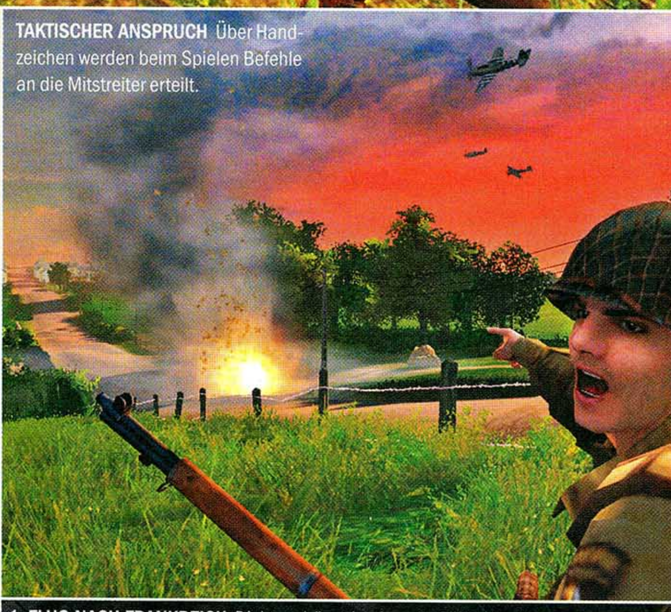
Entwickler .... Ubisoft Montreal
Anbieter .... Ubisoft
Termin .... 4. Quartal 2004

BOMBASTOPTIK Die Entwickler nutzen zeitgemäße DirectX-9-Shader – das Resultat ist atemberaubend.



Realistische Umgebung

Eine Besonderheit von **Brothers in Arms** ist die lebensechte Umgebung: Beispielsweise wurde das französische Dorf Carentan (hier im Hintergrund) bis auf den letzten Stein nachgebaut. Als Vorlage dienten Luftaufnahmen, die in jener Zeit entstanden. Atmosphärisch: Während wir unsere versprengte Truppe sammeln, explodieren im mehrere Kilometer entfernten Dorf Artilleriegeschosse, schwarzer Rauch steigt auf.



TAKTISCHER ANSPRUCH Über Handzeichen werden beim Spielen Befehle an die Mitstreiter erteilt.



1. FLUG NACH FRANKREICH Dicht gedrängt hocken die Fallschirmjäger im Flugzeug und warten auf das Kommando zum Absprung.

Brothers in Arms

Beste Atmosphäre Brothers in Arms AWARD PC Games

Taktiker an die Front: Brothers in Arms bestraft Rambos mit dem sofortigen Exitus und fordert Strategie.

Als am Dienstag, dem 6. Juni des Jahres 1944 ein Flakgeschütz in ein Flugzeug der Alliierten einschlägt, wird die Landung in der Normandie vorzeitig eingeleitet: 13 Fallschirmjäger springen hastig ab und kommen verstreut in Westfrankreich an. Sie schlüpfen in die Kriegsmontur von Sergeant Matt Baker und sorgen in den nächsten 21 Missionen dafür, dass das dritte Platoon der Fox Company des 502. Fallschirmjägerregiments wieder zusammenfindet – und die Aufträge erfolgreich abschließt.

Soldaten mit Grips

Brothers in Arms nimmt sich den D-Day zum Thema; die Einsätze sollen sich an echte historische Missionen anlehnen. Taktische Vorgehensweisen ersetzen größtenteils die Rambo-Manier. Auf einer Übersichtskarte wird in Pause geplant, anschließend geht es in Echtzeit ans Eingemachte.

Ein simpler Tastendruck löst Handzeichen aus, die Ihrem Team Befehle erteilen, etwa: Feuerschutz liefern, Deckung suchen, Frontalangriffe ausführen. In bestimmten Situationen agieren Ihre Kameraden auch automatisch: Wer durchs Kreuzfeuer sprintet, erhält Rückendeckung von den Kollegen. Rote Kreise über den Köpfen gegnerischer Soldaten informieren über deren Gemütszustand. Auf diese Weise lässt sich gut abschätzen, wann das Unterdrückungsfeuer seinen Zweck am effektivsten erfüllt: nämlich den Feind von der Gegenwehr abzuhalten.

Realismus pur

Brothers in Arms legt großen Wert auf Authentizität: Das französische Dorf Carentan wurde bis zum letzten Grashalm nachgebaut. Als Vorlage nutzte Entwickler Gearbox (**James Bond 007: Nightfire**) alte Luftaufnahmen. Selbst Mini-Details wie Panzerwracks und Bombenkrater werden Sie an den entsprechenden Stellen vorfinden. Das Terrain sollten Sie zu Ihrem Vorteil nutzen; es ist beispielsweise ratsam, bei einem Überraschungsangriff hinter einem Hügel hervorzupreschen.

Keine Kompromisse in Sachen Realismus: Eine Lebensenergieanzeige fehlt völlig und auch vor zufälligen Panikattacken sind die Figuren nicht gefeit. Wer getroffen wird, bleibt verwundet oder es heißt „Game Over" – dazwischen gibt es nichts in **Brothers in Arms**. Angeschlagene Soldaten leiden unter eingeschränkter Bewegungsfreiheit. Übrigens plant Gearbox auch einen Mehrspieler-Modus: Jeder Spieler kontrolliert neben der eigenen Spielfigur ein Team, das Befehle ausführt.

ERSTEINDRUCK

*Als Taktik-Shooter spielt sich **Brothers in Arms** erstaunlich zügig: Kommando geben, losstürmen. Beeindruckt bin ich auch von der Grafik: Die große Detailfülle unterstreicht den historischen Charakter des Titels perfekt.* THOMAS WEISS

Entwickler	Gearbox
Anbieter	Ubisoft
Termin	Ende 2004



Sergeant Matt Baker


2. DIE LUFT BRENNT Heftiges Flugabwehrfeuer erschwert den Anflug zur Absprungzone. Mehrere Maschinen explodieren in der Luft.


3. EINSCHLAG Als ein Flakgeschoss in den Motor des Flugzeuges einschlägt, eskaliert die Situation.

4. RAUS HIER Obwohl der Pilot kein grünes Licht zum Absprung gibt, fassen die Fallschirmjäger den Entschluss, zu springen.



MIDWAY Die Wassereffekte müssen sich nicht hinter denen aus Far Cry (dt.) verstecken.



JOINT OPERATIONS Novalogics Taktik-Shooter schickt Sie in den indonesischen Dschungel. Vehikel wie Helikopter helfen bei der Fortbewegung.

E3 rüstet auf

Militärmusik schallt durch die Hallen der E3 ... noch nie zuvor waren dermaßen viele Kriegs-Shooter angekündigt. PC Games liefert den Überblick.

Ob Vietnam, der Zweite Weltkrieg oder fiktive Szenarien: PC-Schlachten sind im Trend. Folgende Shooter merken sich Fans vor.

Joint Operations: Typhoon Rising

In einem fiktiven Zukunftsszenario liegen die USA im Clinch mit Indonesien. Deshalb rückt ein Anti-Terror-Trupp aus, um die Bösewichter zu vertreiben: In zehn Einzelspieler-Missionen räumen Sie in unterirdischen Höhlen auf und stürzen Drogenbosse, Sie liefern sich Gefechte im dichten Dschungel und heben mit Helikoptern ab. Laut den Entwicklern sind die Karten in **Joint Operations** rund zehnmal so groß wie die Freiluftareale aus **Unreal Tournament 2004 (dt.)**. Eine Besonderheit ist außerdem der Tag-und-Nacht-Zyklus, der während des Spiels in Echtzeit abläuft. Sonnenuntergänge zaubern dynamische Schatten auf den Bildschirm. Mehr noch soll der Mehrspieler-Modus faszinieren: Hier kämpfen bis zu 64 Spieler gleichzeitig auf riesigen Karten taktisch gegeneinander. Zur schnelleren Fortbewegung gibt es Jeeps, Schnellboote, Helikopter und andere Vehikel, ähnlich wie in **Battlefield Vietnam**.

- **Besonderheit**: In gewaltigen Außenarealen wird zu Wasser, zu Land und in der Luft gekämpft.
- **Termin:** Juni 2004
- **Hersteller:** Novalogic
- **Publisher:** Noch nicht bekannt

Medal of Honor: Pacific Assault

Pacific Assault spielt nicht mehr an den europäischen Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs, sondern an den pazifischen: Sie erleben alle Schlachten bis 1943, beispielsweise den Angriff auf den Flottenstützpunkt Pearl Harbor und die Landung auf der Salomoninsel Guadalcanal – und zwar aus den Augen von Hauptfigur Tom Conlin. Der löst insgesamt sieben Einzelspielermissionen, die sich in 25 Abschnitte unterteilen. Dabei schießen Sie nicht nur zu Fuß, sondern auch in gepanzerten Booten und Fahrzeugen auf die japanischen Kriegsgegner. Vor allem die Grafik-Engine hat im Vergleich zum Vorgänger eine Überarbeitung erfahren: Eine zeitgemäße Physik-Engine soll sich um realistisch einstürzende Häuser kümmern, Charaktere erstrahlen währenddessen in einem aufwendigen Look, der sogar Details wie Zähne und Veränderungen in den Pupillen berücksichtigt.

- **Besonderheit**: Non-Stop-Action mit Popcorn-Charakter in optisch aufwendiger Zweiter-Weltkriegs-Kulisse
- **Termin:** September 2004
- **Hersteller:** EA Los Angeles
- **Publisher:** Electronic Arts

Men of Valor

Die Entwickler von **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** nehmen sich nun auch des Vietnamkriegs an. In **Men of**



MEN OF VALOR Im Dschungel von Vietnam gibt es etliche Verstecke, aus denen Sie Gegner ins Visier nehmen.

GHOST RECON 2 Der Nachfolger erstrahlt im generalüberholten Grafik-Gewand.



Call of Duty United Offense



Add-on zum Zweiten-Weltkriegs-Shooter

Über zehn neue Missionen bietet das Add-on zum Kriegs-Shooter **Call of Duty**. Darin spielen Sie auf unterschiedlichen Seiten: Während Sie unter der Flagge der Amis die Schlacht in den Ardennen ausfechten, erleben Sie als Russe die Panzerschlacht bei Kursk. Der britische Einsatz spielt sich in der Luft ab: In einem B-17-Bomber weichen Sie Flakfeuer aus und bombardieren Bodenziele. Auch spielerische Neuerungen fanden den Weg ins Zusatzpaket: Ihr Schützling darf nun per Tastendruck sprinten und schneller hinter die nächste Deckung hechten. Außerdem ist ein Flammenwerfer zum Waffenarsenal hinzugekommen, der gleichzeitig auf die verbesserten Partikeleffekte aufmerksam macht. Gray Matter verspricht zudem neun zusätzliche Multiplayer-Karten.

Besonderheit: Abwechslungsreiche Missionen zur Zeit des Zweiten Weltkriegs ohne große Experimente.
Termin: Ende 2004
Hersteller: Gray Matter
Publisher: Activision

Valor führen Sie historisch akkurate Schlachten ab 1965 bis hin zur Tet-Offensive drei Jahre später. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Soldaten, der sich im Zuge seiner Heldentaten nach oben arbeitet und später das Kommando über kleine Einsatztrupps erhält: Mittels Befehlen lenken Sie die Kameraden übers Schlachtfeld. Als Grafik-Motor dient eine modifizierte Version der **Unreal**-Engine: Verwinkelte Dschungelareale und dichte Vegetation beeindrucken. Der Hersteller verspricht zudem einen Multiplayer-Modus mit Deathmatch und taktischen Spielvarianten für zwei Teams.

- **Besonderheit:** Der Spieler erhält im Laufe der Vietnam-Missionen mehr Verantwortung für seine Kameraden.
- **Termin:** November 2004
- **Hersteller:** 2015
- **Publisher:** Vivendi Universal

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Nordkorea und China kämpfen um die Vorherrschaft im Fernen Osten – und Ihre Aufgabe in diesem fiktiven Szenario ist es, den Streit mit Waffengewalt beizulegen: In 20 Missionen gehen Sie als Anführer einer Spezialeinheit taktisch gegen die Aggressoren vor und freuen sich über spielerische Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger. So besteht Ihr Team nicht mehr aus gesichtslosen Helden, sondern aus Figuren, die in geskripteten Ereignissen über ihre Gefühle reden und damit an Charakter gewinnen. Der Übersicht zuliebe steuern Sie **Ghost Recon 2** nicht mehr aus der Ego-, sondern aus der Verfolgerperspektive; zusätzlich hilft eine taktische, stets sichtbare Karte, sich in den weitläufigen Außenarealen zurechtzufinden. Feinde erscheinen darauf als rote Punkte. Auch optisch gehen die Entwickler mit der Zeit: Bumpgemappte Texturen erzeugen Tiefenwirkung und Figuren erstrahlen dank Normal-Maps, die auch in **Far Cry (dt.)** vorkommen, realistisch.

- **Besonderheit:** Im Gegensatz zu Teil 1 will **Ghost Recon 2** Wert auf die Charakterentwicklung legen.
- **Termin:** August 2004
- **Hersteller:** Red Storm
- **Publisher:** Ubisoft

Midway

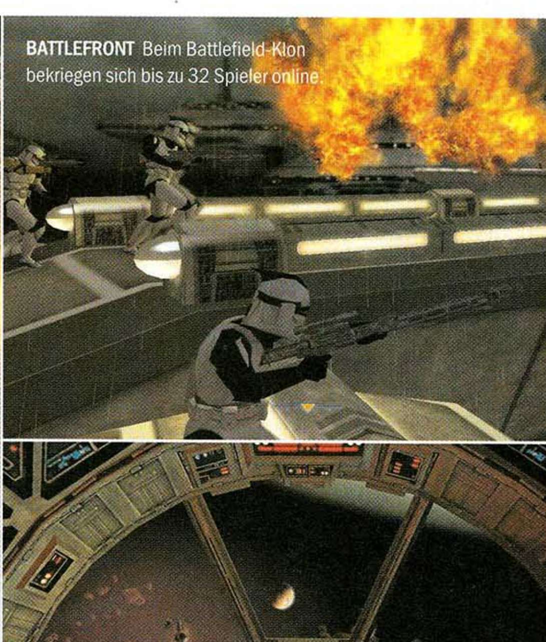
Der britische Entwickler SCi (**The Great Escape**) möchte bis 2005 die Kriegssimulation **Midway** (Arbeitstitel) fertig stellen. Der Titel behandelt die See- und Luftkämpfe, die zu Beginn des Zweiten Weltkriegs im Pazifischen Ozean tobten: Der Spieler übernimmt wahlweise die Rolle der Amerikaner oder der Japaner in je einer Einzelspielerkampagne. Wie in **Battlefield 1942** ist es möglich, mehrere Vehikel zu steuern: Sie übernehmen nicht nur die Rolle eines Kapitäns von Schlachtschiffen und U-Booten, sondern schwingen sich auch als Pilot in die Luft – der Sprung vom Wasser ins Cockpit funktioniert übergangslos per Knopfdruck. Neben den Einzelspieler-Missionen will Midway auch Multiplayer-Schlachten für bis zu 16 Spieler ermöglichen. Bislang sind nicht mehr Spieldetails bekannt, aber eines steht bereits fest: Die Wassereffekte gehören gemeinsam mit denen von **Far Cry (dt.)** zu den bislang schönsten.

- **Besonderheit:** Die Luft- und Seeschlachten im Pazifischen Ozean werden ausschließlich in Vehikeln ausgetragen.
- **Termin:** 2005
- **Hersteller:** SCi
- **Publisher:** Ubisoft

THOMAS WEISS



REPUBLIC COMMANDO Die neueste Version der Unreal-Engine inszeniert beeindruckende Kämpfe.


BATTLEFRONT Beim Battlefield-Klon bekriegen sich bis zu 32 Spieler online.


JUMP TO LIGHTSPEED Mit 15 Raumschiffen können Sie sich im SWG-Add-on packende Gefechte liefern.

Star Wars total

Drei neue Star-Wars-Spiele gab es neben KOTOR 2 auf der E3 zu bestaunen. Wir stellen Ihnen die **Hoffnungsträger aus weit entfernten Galaxien vor.**

KLON-KRIEGER Die Soldaten der alten Republik sind mit einem umkonfigurierbaren DC-17m-Automatikgewehr ausgestattet.

Das Star-Wars-Universum ist seit vielen Jahren Schauplatz zahlreicher Computer- und Videospiele. Die neueste Generation der Sternenkrieger-Spiele konnten wir am Stand von Lucas Arts bestaunen …

Republic Commando

Vom düsteren Taktik-Shooter flimmerte ein nigelnagelneuer Level über die Monitore. Als Klon-Krieger führen Sie eine Einheit von vier Soldaten durch 14 abwechslungsreiche Missionen. **Republic Commando** spielt zwischen Episode 1 und Episode 2 – Sie bekommen es also mit Super Battle Droids, Droidekas oder Trandoshan Mercenaries zu tun. Wie beim irdischen Taktik-Shooter **Raven Shield** genügen wenige Mausklicks, um seinen Trupp sicher durch die einzelnen Levels zu führen. Sowohl Team-Mitglieder als auch Gegner gingen bei unseren Testspielen äußerst geschickt und taktisch klug vor.

Detailreiche Umgebungen, schöne Effekte und glatte Animationen – optisch schlägt die PC- die direkt nebenan präsentierte Xbox-Fassung um Längen und reizt die neueste Version der **Unreal**-Engine optimal aus. Geplanter Erscheinungstermin: Herbst 2004.

Battlefront

Der Team-Shooter im Star-Wars-Universum spielt sich wie **Battlefield 1942** – allerdings mit dem Unterschied, dass nicht Deutsche gegen Amerikaner kämpfen, sondern Rebellen gegen Imperium. Schauplätze sind demzufolge auch nicht Stalingrad oder Omaha Beach, sondern Hoth, Endor, Tatooine oder Naboo sowie sechs weitere Planeten, die allesamt hübsch in Szene gesetzt wurden. Logisch, dass auch die passenden Einheiten und Fahrzeuge mit am Start sind. Herzstück des Spiels soll der „Galactic Conquest"-Modus sein, bei dem Sie einen Planeten nach dem anderen erobern. Für jeden eingenommenen Stern bekommen Sie eine neue Bonus-Fähigkeit spendiert, die Sie in der folgenden Schlacht einsetzen können. Schade allerdings, dass maximal nur 32 Spieler gegeneinander antreten dürfen. Eine Einzelspieler-Kampagne gegen Bots ist ebenfalls geplant. **Battlefront** soll parallel zur DVD-Box der klassischen **Star Wars**-Trilogie am 21. September erscheinen.

Jump to Lightspeed

„Ab ins Weltall!" lautet das Motto des Add-ons zu Lucas Arts' Online-Rollenspiel **Star Wars Galaxies**. Anstatt auf der Oberfläche von Planeten umherzuspazieren, können Sie sich ab Jahresende endlich mit 15 **Star Wars**-typischen Raumschiffen, darunter X-Wing- und TIE Fighter, spannende Weltraum-Gefechte liefern. Das schaut nicht nur klasse aus, sondern spielt sich auch so. Als Dreingabe gibt es sogar einen Einzelspieler-Part, bei dem Sie in 25 Missionen gegen Computergegner antreten.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Unreal Engine 3

Das Polygon-Monster

Aus extrem detailgetreuen Konzept-Modellen werden ebenso detaillierte Spielfiguren – Normal Mapping sei Dank.



Die Unreal-Engine ist die Basis für Dutzende erstklassiger Spiele. Auf der E3 wurde die neueste Version gezeigt.

Die beste Computergrafik der Messe gab es dieses Jahr nicht im **Doom 3**-Kabuff von id Software oder im stickigen Präsentationsraum von **Splinter Cell 3** zu sehen, sondern abseits am Stand von Nvidia. Dort zog eine dezente Kino-Leuchtreklame mit der Aufschrift „Unreal Engine 3" die Blicke vorbeistreunender Messebesucher auf sich. Vor dem Eingang zum Präsentationsraum stand, fast wie ein Kinokartenabreißer, ein sichtlich aufgeregter Tim Sweeney. Sollte Ihnen zu diesem Namen nichts einfallen, helfen wir kurz nach: Sweeney ist der Vater der **Unreal**-Engine und somit indirekt verantwortlich für Spiele wie **Unreal 2**, **Unreal Tournament 2004**, **Thief: Deadly Shadows**, **Deus Ex 2**, **Splinter Cell**, **XIII**, **America's Army**, **Pariah**, **Republic Commandos** ... die Liste ist lang. Aber anders als sein Kollege John Carmack von id Software zieht es Tim Sweeney vor, im Hintergrund zu bleiben. Wir unterhielten uns mit dem Programmier-Künstler über die allerneueste Version der **Unreal**-Engine und seine tägliche Arbeit bei Epic Games.



„Ruhm oder Reichtum? Ich nehm' die Kohle!"

Zukunftstechnologie

Unreal-Engine 3.0, so lautet das aktuelle Software-Paket von Epic Games. Und genau wie die beiden vorherigen **Unreal**-Engine-Versionen bekommen potenzielle Lizenznehmer wieder einmal eine „Alles drin, alles dran"-Technologie. In der ist alles enthalten, was Entwicklerteams für ein modernes Computerspiel benötigen: 3D-Renderer auf DirectX-9-Basis, eine komplette Physik-Engine, Soundunterstützung, Netzwerkcode, Animationssysteme, die bewährten KI-Routinen der **Unreal**-Engine, der

leistungsstarke **Unreal**-Editor sowie viele weitere nützliche Tools. „Herausragend ist vor allem die überarbeitete Grafik-Engine", erklärt uns Tim Sweeney: „Der neue Renderer setzt voll auf DirectX-9-Technologie. Spiele auf Basis der Unreal Engine 3 werden daher als Minimum eine GeforceFX- oder Radeon 9500/9700 voraussetzen." Laut Tim sind selbst brandneue Grafikkarten wie die Geforce 6800 mit der Masse an hoch aufgelösten Texturen überfordert. Erst kommende 3D-Beschleuniger mit 1 GByte RAM und mehr sollen in der Lage sein, alle Texturen in maximaler Qualität darstellen zu können.

Reichtum statt Ruhm

Trotz seiner herausragenden Arbeit für Epic Games ist Tim Sweeney eher der bescheidene, schüchterne Typ. Keiner, der mit Sprüchen wie „**Far Cry** sieht aus wie Plastik!" hausieren geht – so wie sein Kollege, Epics Vizepräsident Mark Rein. Ganz im Gegenteil: Während unserer Plauderei lobte Tim insbesondere die Arbeit der **Far Cry**-Macher Crytek: „Die haben fantastisches Wasser und coole Dschungel-Levels. Nur die Indoor-Levels gefallen mir nicht." Auf die Frage, ob er neidisch auf andere Entwickler ist, die mit seiner Engine tolle Spiele wie **Splinter Cell** produzieren, überrascht uns Sweeney dann doch: „Wenn ich mich zwischen Ruhm und Reichtum entscheiden müsste … keine Frage, ich nehm' die Kohle!" Was den Ruhm betrifft, so dürfte der sich in ein, zwei Jahren eh von selbst einstellen. Epic Games will nach **Unreal 2** und **Unreal Tournament 2004** wieder selber Spiele entwickeln. Allerdings dürfte selbst ein neuer, genialer **Unreal**-Titel kaum etwas daran ändern, dass Sweeney nicht der Superstar der Entwicklerszene ist, der er aufgrund seiner Arbeit eigentlich sein müsste. Was ihn keineswegs stört: „Viele Leute kennen zwar meinen Namen, aber keiner mein Gesicht. Ich fände es schön, wenn das so bleiben würde", grinst Sweeney.

DIRK GOODING



ARCHITEKTUR Hochdetaillierte Levelobjekte wie dieser ramponierte Brunnen verzieren die Levels.

GLÄNZENDE OBERFLÄCHEN Je nach Position der Lichtquelle und dem jeweiligen Material glänzen Oberflächen wie diese blankpolierte Wand.

WEICHE SCHATTEN Modelle werfen jetzt weiche, abgesoftete Schatten anstelle von einfachen, tiefschwarzen Silhouetten.

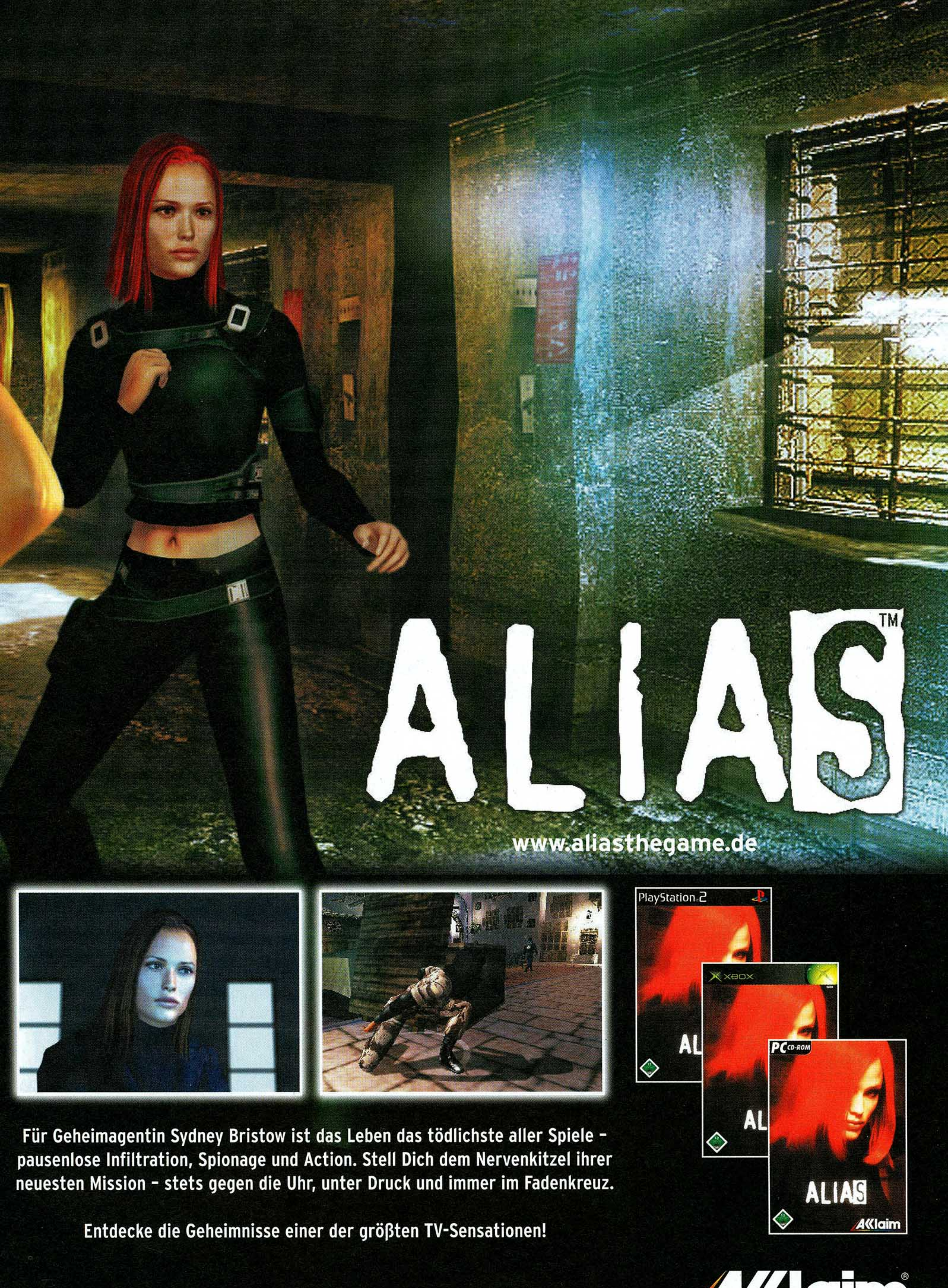
ZERSTÖRBARE LEVELS Die Wand zur rechten ist aus vielen kleinen Objekten zusammengebaut und stürzt bei Raketenbeschuss realistisch zusammen.

AUSSENLEVELS Die theoretische Größe der Außenlevels ist gegenüber den Vorgängerversionen stark angestiegen. Auch die Sichtweite wurde erhöht.

GRIMMIG Mensch und Monster teilen sich ausgefeilte Gesichtsanimationen.

NORMAL MAPPING Wie im Kasten links angesprochen, werden die Furchen und Falten im Gesicht dieses Monsters mit Normal Mapping erzeugt.

REALISTISCHE PHYSIK Auch in puncto Physik setzt die Unreal Engine 3 neue Maßstäbe. So werden nun deutlich mehr Animationen nicht wie bislang vorausberechnet, sondern je nach Situation ermittelt.



Acclaim®

WWW.ACCLAIM.de





Top 20

1. Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
(Electronic Arts/Herbst 2004)

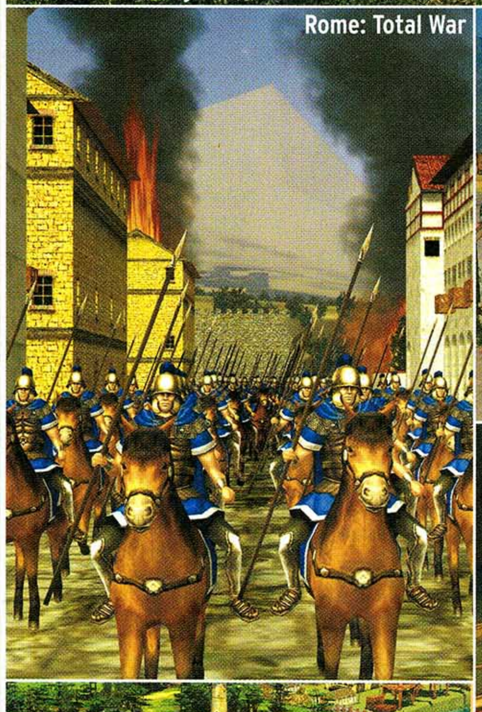
Selbst hartgesottenen Journalisten stockte der Atem beim Anblick des Echtzeit-Strategiespiels zur **Herr der Ringe**-Trilogie. Was die Macher von **C&C Generäle** hier auf den Bildschirm zaubern, hält dem Vergleich mit Peter Jacksons Filmvorlage ohne weiteres stand. Massenschlachten mit über hundert Einheiten gab es ebenso zu sehen wie detailreich modellierte Olifanten, die andere Einheiten majestätisch überragen. In den zwei Kampagnen mit 35 Missionen kämpfen Sie aufseiten Gondors, Rohans, Isengarts oder Mordors um das Schicksal von Mittelerde – mit positivem oder alternativem Ende. Größtes Augenmerk legen die Entwickler darauf, die Atmosphäre der Vorlage so gekonnt einzufangen wie beim Action-Adventure **Die Rückkehr des Königs**.

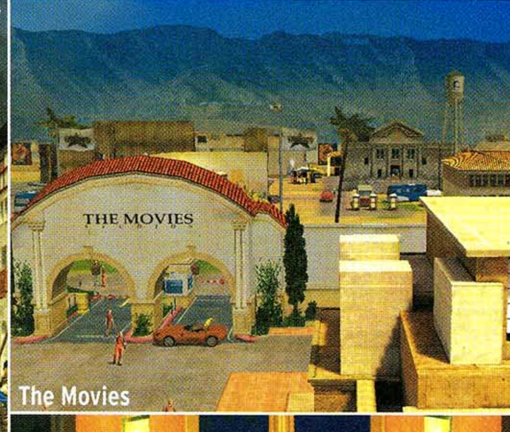


Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde

2. Die Siedler: Das Erbe der Könige
(Blue Byte/Dezember 2004)

Auf der E3 stellte sich die neueste Episode der **Siedler**-Reihe erstmals einem internationalen Publikum. In 20 Missionen siedeln Sie wieder vor sich hin, zimmern mehr als 70 Gebäude in die Landschaft und schicken ebenso viele Einheiten zum Schuften ins Bergwerk oder zum Säbelrasseln in den Kampf. Was sofort ins Auge fällt: **Die Siedler** sind erwachsen geworden. Zwar sind die kleinen Kerlchen immer noch zu Späßen aufgelegt, laufen jedoch nicht mehr mit Knubbelnasen herum. Analog zum „seriösen" Design zaubert die 3D-Engine in Echtzeit berechnete Wettereffekte und Landstriche auf den Bildschirm.


Rome: Total War



The Movies

3. Die Sims 2
(Maxis/Herbst 2004)

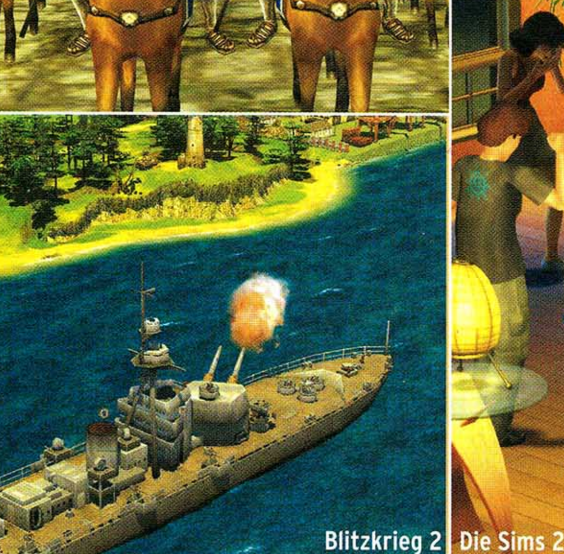
Eine Vorschau zur heiß ersehnten Lebenssimulation lesen Sie auf Seite 64, ein Interview mit Will Wright auf Seite 68.

4. Black & White 2
(Lionhead/Anfang 2005)

PC-Games-Leser kannten bereits vor der Messe den aktuellen Entwicklungsstand (Vorschau in Ausgabe 06/04): Nach wie vor begeistert das epische Strategiespiel mit fantastischer Grafik und einem Spieldesign, das dem Spieler mehr Entscheidungsfreiheit bei der Wahl zwischen Gut und Böse lässt. Viel Entscheidungsfreiheit lässt sich auch Peter Molyneux, der nach wie vor keinen genauen Release-Termin angeben möchte.

5. Rollercoaster Tycoon 3
(Frontier/Herbst 2004)

Warum Sie sich dank **Rollercoaster Tycoon 3** bald den Besuch echter Freizeitparks sparen können, lesen Sie auf Seite 64.


Blitzkrieg 2

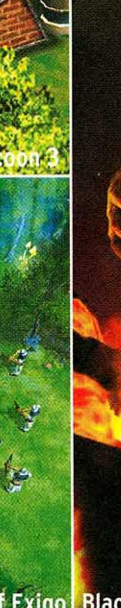

Die Sims 2

Strategie


Die Siedler: Das Erbe der Könige


Imperial Glory

Rollercoaster Tycoon 3


Armies of Exigo


Black & White 2

6. Rome: Total War
(Creative Assembly/September 2004)

Eines der Spiele, die von Mal zu Mal besser aussehen, ist **Rome: Total War**. Erstmals auf der E3 zu sehen: Die neu entwickelte Terrain-Engine, die die ehemals flachen Landschaften mit allerlei Hügeln versieht. Das sieht nicht nur natürlicher aus, sondern macht auch spielerisch Sinn, da etwa Bogenschützen von Anhöhen aus wesentlich effektiver sind.

7. The Movies
(Lionhead/November 2004)

PC Games-Leser wissen mehr. Bereits in der vergangenen Ausgabe haben wir Ihnen Peter Molyneux' Filmstudio-Simulation ausführlich vorgestellt. Neue Infos gab es auf der Messe zwar nicht, aber für einen Platz in den Top Ten reicht es für das spaßige **The Movies** allemal.

8. Imperial Glory
(Pyro/Anfang 2005)

Die **Commandos**-Erfinder von Pyro stellen sich mit **Imperial Glory** dem Strategie-Spektakel **Rome: Total War** entgegen. Im 19. Jahrhundert ringen Sie mit einer von fünf Mächten um die Vorherrschaft: Großbritannien, Frankreich, Russland, Preußen und Österreich-Ungarn. Das Spiel gliedert sich dabei in einen rundenbasierten Part, bei dem Sie Ihre Truppen in Ihren Ländereien verschieben, Bündnisse schließen und Ihr Reich verwalten, sowie einen Echtzeit-Part, in dem Sie Schlachten zu Lande oder zu Wasser ausfechten.

9. Blitzkrieg 2
(Nival Interactive/2005)

Blitzkrieg 2 schickt sich an, im nächsten Jahr den frisch gebackenen Genre-König **Codename: Panzers** vom Thron zu stoßen. In den 60 Missionen der Einzelspielerkampagne übernehmen Sie die Geschicke der USA, England, Russland und Deutschland. Im Gegensatz zum Vorgänger schlagen Sie auch Seeschlachten und scheuchen Ihre Truppen durch 3D-Landschaften. Entwickler Nival Interactive gibt die Spielzeit der Kampagne mit satten 80 Stunden an.

10. Armies of Exigo
(Black Hole/Herbst 2004)

Der ungarische Entwickler Black Hole orientiert sich bei seinem Erstlingswerk sehr stark an **Warcraft 3**. Genau wie Blizzards Vorzeigeprodukt ist auch dieses Echtzeit-Strategiespiel in einem Fantasy-Universum angesiedelt und setzt auf eine Verquickung von Strategie- und Rollenspiel-Elementen. Die drei Fraktionen der Menschen, der Biester (Orks und Trolle) und der Gefallenen (Dunkelelfen und andere Höllenkreaturen) nutzen nicht nur die Fortbewegung an Land, sondern bewegen sich auch unter der Erde, um den Gegner mit Überraschungsangriffen auszuschalten.



Top 20

11. Soldiers: Heroes of World War II

(Best Way/Juni 2004)

Das Erstlingswerk des russischen Entwicklers Best Way schlägt in die gleiche Kerbe wie **Commandos**. Als Kommandant einer amerikanischen, deutschen oder russischen Spezialeinheit erleben Sie 30 Missionen vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs. Die Besonderheit: Sie steuern Ihre Mannen entweder, wie Sie es aus **Commandos** & Co. gewohnt sind, oder übernehmen die direkte Kontrolle über Infanteristen und Vehikel.

12. Wartime Command: Europe at War 1939 - 1945

(1C/Winter 2004)

Die Macher von **IL-2 Sturmovik** versuchen sich mit **Wartime Command** an einem Echtzeit-Taktikspiel mit 60 historisch verbrieften Schlachten, die Sie aufseiten der Alliierten oder der Achsenmächte erleben. Neben der detaillierten 3D-Grafik hebt sich das Spiel vor allem durch die Rollenspielanleihen von der Konkurrenz ab: Ihre Soldaten haben individuelle Charakterzüge und sammeln im Verlauf des Feldzuges Erfahrung. Können Sie sie lange genug am Leben halten, agieren sie fortan sogar selbstständig.

13. Empire Earth 2

(Mad Doc/2005)

Empire Earth 2 baut konsequent auf den Stärken des Vorgängers auf. In einer Zeitspanne von 10.000 Jahren befehligen Sie 14 Nationen. Außerdem bietet das Spiel drei Einzelspielerkampagnen, die auf der koreanischen, deutschen und amerikanischen Geschichte basieren. Interessantestes Feature: Anstatt alle Befehle in einem Echtzeit-Modus auszugeben, schalten Sie auf Wunsch in eine strategische Übersicht und „malen" Ihre Order mit Pfeilen und Markierungen direkt aufs Schlachtfeld.

14. Evil Genius

(Elixir Studios/September 2004)

In **Evil Genius** übernehmen Sie die Rolle eines fiesen Bösewichts und sichern Ihre geheimen Stützpunkte gegen Spezialagenten oder Superhelden, die Sie etwa von tonnenschweren Bücherregalen zerquetschen lassen.

15. Warhammer 40.000: Dawn of War

(Relic/Herbst 2004)

Mit **Dawn of War** versuchen sich die **Homeworld**-Schöpfer an einem überraschend gewöhnlichen Echtzeit-Strategiespiel. Vor dem Hintergrund des **Warhammer**-Universums schicken Sie kleine Infanteristen und beängstigend große Panzer oder andere Vehikel in actionreiche Schlachten, die nicht gerade zimperlich ablaufen. In den erbitterten Endzeit-Kämpfen fließt jede Menge Blut. Die spektakuläre Grafik ist dann auch das Aushängeschild von **Dawn of War**, das sich ansonsten mit Ressourcenab- und Basenaufbau sehr klassisch spielt.

Soldiers: Heroes of World War II

Freedom Force vs. the Third Reich

Empire Earth 2

Cossacks 2

Warhammer 40.000: Dawn of War



Strategie

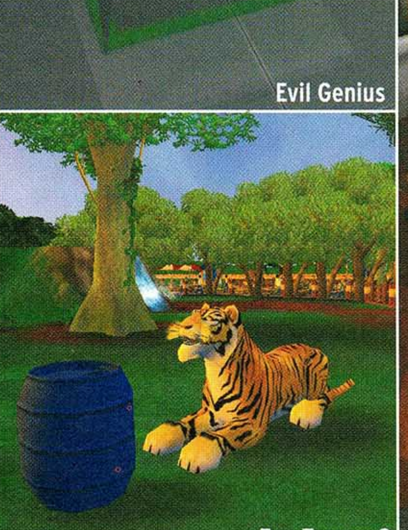


Wartime Command: Europe at War 1939 - 1945

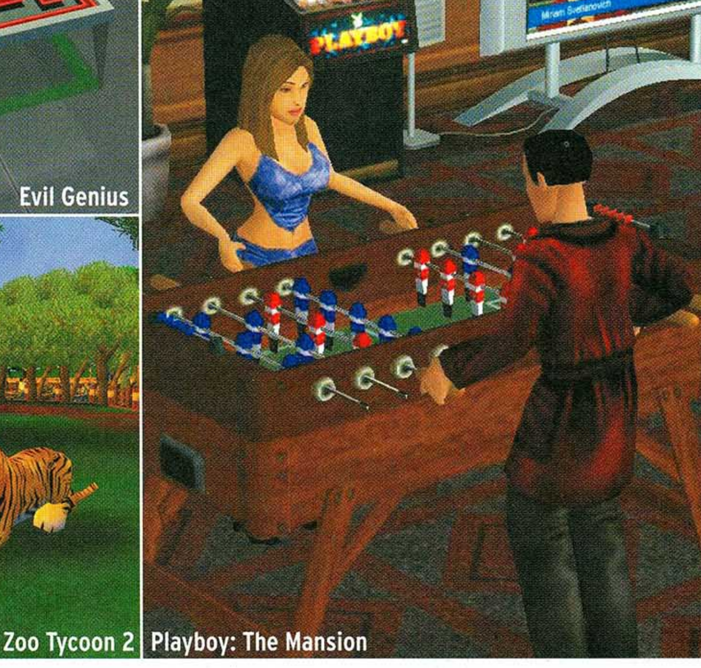
Evil Genius



Earth 2160



Zoo Tycoon 2



Playboy: The Mansion

16. Playboy: The Mansion

(Cyberlore Studios/Herbst 2004)

Wie es sich als Hugh Hefner lebt, lesen Sie auf Seite 64.

17. Earth 2160

(Reality Pump/Herbst 2004)

Neben einer fantastischen Optik mit allen Effekten, die man aus modernen Grafikkarten herauskitzeln kann, verpasste Entwickler Reality Pump dem Nachfolger von **Earth 2150** eine Einzelspielerkampagne mit 21 Missionen. Wie im Vorgänger bauen Sie Ihre Truppen selbst aus Einzelteilen zusammen und schöpfen dabei aus beeindruckenden 10^{128} Kombinationsmöglichkeiten. Außerdem hat der Spieler die Möglichkeit, so genannte Agenten anzuheuern, die die Truppen im Kampf unterstützen oder die Effektivität der heimischen Wirtschaft erhöhen.

18. Cossacks 2

(GSC/Herbst 2004)

Auch im zweiten Teil ist episches Schlachtengetümmel das Aushängeschild von **Cossacks**. Bis zu 64.000 Einheiten der Franzosen, Briten, Österreicher, Preußen und Ägypter tummeln sich auf den Schlachtfeldern. Neben einer guten Taktik müssen Sie auch auf eine funktionierende Wirtschaft achten, um die Sie sich entweder selbst kümmern oder die Sie in die Hände eines computergesteuerten Wirtschaftsministers legen. Neben den sechs Einzelspielerkampagnen bestreiten Sie das Spiel in drei verschiedenen Mehrspieler-Modi, in denen Sie sich klassische Deathmatches liefern, historische Schlachten nachspielen oder – ähnlich der Kampagne von **Rise of Nations** – Europa erobern.

19. Zoo Tycoon 2

(Blue Fang Games/Herbst 2004)

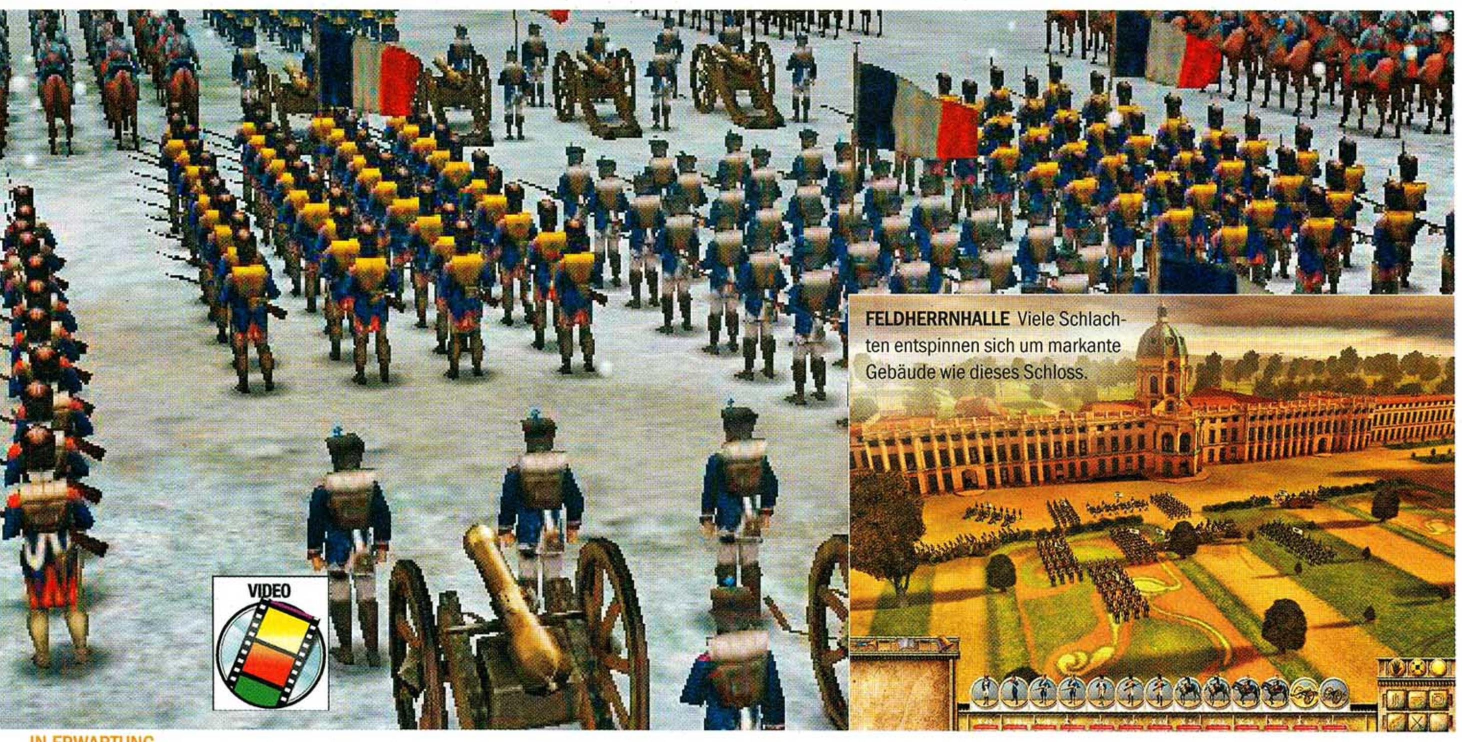
Alle Details über die Neuerungen in **Zoo Tycoon 2** finden Sie im Special über Aufbau-Strategiespiele auf Seite 64.

20. Freedom Force vs. the Third Reich

(Irrational Games/Herbst 2004)

Die Superhelden sind zurück: Die Fortsetzung zum äußerst unkonventionellen Strategie-Rollenspiel **Freedom Force** aus dem Jahre 2002 ist dabei noch wesentlich abgedrehter. Diesmal verschlägt es Ihre Superhelden in ein Paralleluniversum, in dem übernatürlich starke Nationalsozialisten die Weltherrschaft an sich reißen wollen. Zusätzlich zu den aus dem Vorgänger bekannten Superhelden stoßen sechs neue Helden zu Ihrer Truppe – darunter eine verrückte Dame, die auf einem fliegenden Teppich durch die Luft saust und Gegner bevorzugt in Blumentöpfe verwandelt. Zu den spielerischen Neuerungen gehören Fahrzeuge und ein Mehrspieler-Modus, zu dem jedoch noch keine Details bekannt gegeben wurden.

Imperial Glory



IN ERWARTUNG Französische Artillerie und Fußsoldaten nehmen Aufstellung.

FELDHERRNHALLE Viele Schlachten entspinnen sich um markante Gebäude wie dieses Schloss.

Im Nachfolger des Taktik-Knüllers Praetorians marschieren **Dragoner, Husaren und Gardisten** auf – aber nur, wenn Sie Ihr Imperium weise regieren.

Es muss schon viel Mut erfordert haben, in vorderster Reihe einer Truppe Gewehrschützen mitzumarschieren, die im 19. Jahrhundert das Rückgrat der kaiserlichen und königlichen Armeen bildeten. In Reih und Glied über das Schlachtfeld stapfen, bis von der anderen Seite eine Gruppe in Reichweite kam. Dann anlegen, zielen, feuern – und darauf warten, dass die gegnerischen Kugeln einschlagen. Aus Spielersicht sorgt diese absonderliche Form der Kriegsführung in festen Formationen allerdings für spannende Schlachten, wie **Dark Omen**, **Medieval** und zuletzt **Praetorians** bewiesen.

Reiter zur Seite

Wirft man einen Blick in die Arenen, so kann **Imperial Glory** seine Verwandtschaft mit dem Vorgänger **Praetorians** nicht verleugnen: Infanterie und Reiterei treten in geordneten Gruppen an, dahinter die Geschütze mitsamt ihren Bedienmannschaften. Beide Seiten bringen ihre Kräfte in Stellung, dann geht's los: Die Musketiere beharken die gegnerischen Reihen mit ihren Gewehrsalven, Pulverdampf weht über die Felder. An den Flanken galoppiert die Kavallerie Richtung Front und versucht, den Gegnern in die Seiten zu fallen. Von hinten entladen Kanonen ihre Kugeln über die Köpfe der Verbündeten hinweg. Ein eindrucksvolles Spektakel, das die spanischen Pyro Studios hier nachgestellt haben. Auch dank der hübschen Umgebung: Über 50 Karten in Marokko, Belgien und England haben sich die Leveldesigner ausgedacht. Die meisten zieren markante Bauwerke wie Schlösser mit ausgedehnten Parkanlagen oder altertümliche Festungen. Auch zu Wasser geht's hoch her: Sie kommandieren Armadas, die der legendären britischen Marine kaum nachstehen.

Risiko für PC-Generäle

Anders als bei **Praetorians** gibt's diesmal für Hobby-Generäle auch außerhalb des Schlachtfelds Arbeit: Sie verwalten Ihr Imperium höchstpersönlich. Als Regent einer der fünf Großmächte England, Frankreich, Preußen, Russland und Österreich-Ungarn lassen Sie neue Technologien erforschen, erweitern Ihre Provinzen und üben sich in diplomatischen Plänkeleien. Der strategische Teil von **Imperial Glory** erinnert mit seiner schicken Übersichtskarte stark an Brettspielklassiker wie **Risiko** oder PC-Kollegen wie **Medieval**.



RISIKO Auf dieser Übersichtskarte verschieben Sie Ihre Armeen.

ERSTEINDRUCK

*Vom Spielprinzip müssen mich die Pyro Studios nicht mehr überzeugen – das haben sie mit **Praetorians** schon getan. Allerdings sind mir Gallier und Römer sympathischer als Pickelhauben tragende Preußen und königstreue Briten und die Konkurrenz ist stärker geworden: **Rome** steht in den Startlöchern.*

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Pyro Studios
Anbieter .... Eidos
Termin .... Frühjahr 2005



Klaus J. Behrendt, Schauspieler
Ich leb Online mit T-Online.
Keine Kompromisse:
T-DSL von Deutschlands Nr. 1*
* Im Internet mit den meisten DSL-Kunden in Deutschland.
T-DSL Komplettpaket:
T-DSL Anschluss[1]
+ T-DSL Modem von T-Com nur 9,99 €[2,3]
Sie sparen 80,– €!
+ T-Online dsl flat Tarif mit 25 € Surfguthaben[1,4]
Sie sparen 25,– €!
+ 2 Monate Test-Abo „onComputer Insider“[5]
Sie sparen 105,– €
Nur bis 31.07.2004
Infos und Bestellung:
T-Punkt oder 01805 3 999 oder www.t-online.de
(12 Cent/Min.)
T · · Online · · ·

Full Spectrum Warrior



IN DECKUNG Wie in echten Einsätzen geben sich die Männer gegenseitig Deckung.

FEUER FREI Offene Feuergefechte gilt es zu vermeiden; feuern Sie nur aus der Deckung.

LAZARETT Verwundete Teammitglieder sollten Sie so schnell wie möglich aus dem Krisengebiet schaffen.

Rainbow Six trifft Black Hawk Down trifft Commandos: Full Spectrum Warrior ist ein ungewöhnliches Taktik-Spiel.

Es herrscht beängstigende Stille, als sich der vierköpfige Spezialtrupp der US-Armee durch die menschenleeren Straßenschluchten einer Stadt im Mittleren Osten bewegt. Während der vorderste Mann die nächste Ecke auskundschaftet, halten die restlichen drei ihre Waffen im Anschlag. Dann endlich das erlösende Handzeichen: Die Luft ist rein, vorrücken! Im Gänsemarsch geht es über die ehemalige Hauptstraße. Und dann bricht die Hölle los. Von allen Seiten werden die vier Männer des Teams Alpha unter Beschuss genommen und können sich gerade noch hinter die nächste Häuserwand retten. Jetzt heißt es überlegen: Wer bricht in welche Richtung aus, wann soll gefeuert werden und kann vielleicht Team Bravo rettend unter die Arme greifen?

Versteckspielen

Das klingt vielleicht nach dem x-ten Taktik-Shooter im Stile von **Rainbow Six** und sieht auch so aus – ist aber doch etwas ganz anderes. **Full Spectrum Warrior** ist ein Echtzeit-Taktikspiel, das Sie aus der Third-Person-Perspektive steuern. Sie kontrollieren die Teams Alpha und Beta und sollen besagte Stadt im Mittleren Osten einnehmen. Dazu erteilen Sie Ihren Männern Bewegungsorder, lassen Sie in leer stehenden Häusern Stellung beziehen oder hinter Fahrzeugen in Deckung gehen. Darüber hinaus geben Sie auch Angriffsbefehle, haben aber nie selbst den Finger am Abzug – auch wenn die Kameraperspektive das nahe legt.

Häuserkampf von A bis Z

Full Spectrum Warrior wurde angeblich als Trainingssimulation für die US-Armee entwickelt und spielt sich entsprechend realistisch. Wer mit schnellem Abzugsfinger durch die Levels hastet, hat schlechte Karten. Stattdessen gilt es, die Umgebung taktisch klug zu nutzen. Die Techniken, die der Spieler dabei anwendet, basieren alle auf Informationen des US-Militärs, sodass die Häuserkämpfe sehr realistisch umgesetzt sind. Damit hievt **Full Spectrum Warrior** das Genre nicht nur erstmals tatsächlich in die dritte Dimension, sondern bietet darüber hinaus auch ein einzigartiges Mittendrin-Gefühl.

ERSTEINDRUCK

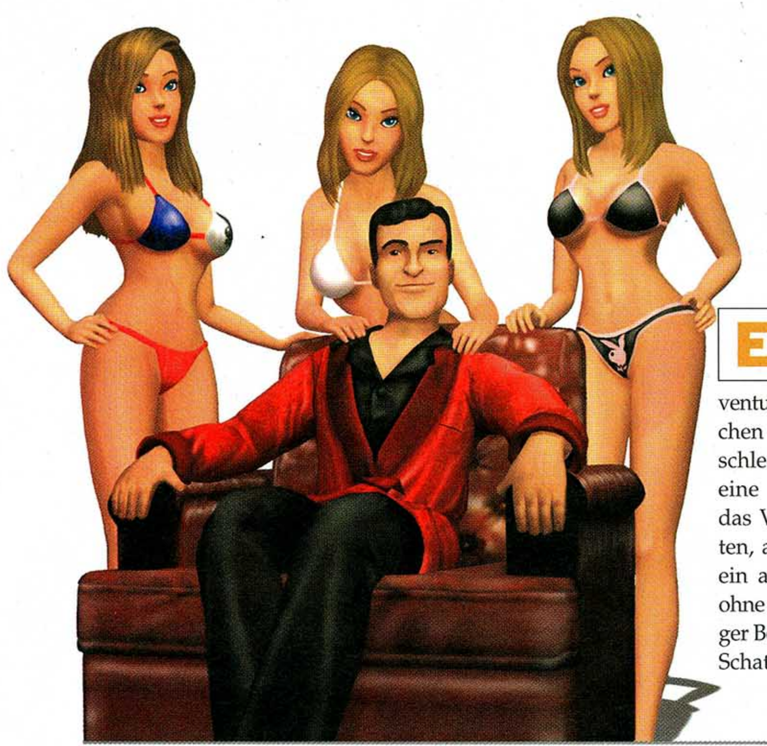
*Das soll kein Shooter sein? Zugegeben, die Bilder von **Full Spectrum Warrior** erinnern an **Rainbow Six**. Zum Glück ist das Spiel erfrischend anders und hat das Zeug dazu, dem Genre der Echtzeit-Taktikspiele neues Leben einzuhauchen.* DAVID BERGMANN

Entwickler	Pandemic
Anbieter	THQ
Termin	2. Juli 2004


OUT NOW
EHRENSACHE
GANGLAND
AUFWENDIGE DEUTSCHE LOKALISIERUNG



Runderneuert



Ob Playboy oder Tierpfleger: Die kommenden 3D-Aufbau-Spiele erfüllen Ihnen jeden Jobwunsch.

Echtzeit-Strategen haben sich schon längst daran gewöhnt, Adventure-Liebhaber dagegen fluchen eher über Probleme mit schlecht platzierten Kameras, eine detailarme Grafik oder das Verschieben von Holzkisten, als sich zu freuen: Kaum ein aktuelles Spiel, das noch ohne 3D-Grafik mit aufwendiger Berechnung von Licht-und-Schatten-Effekten daherkäme. Allenfalls im Genre der Aufbau-Strategiespiele störte man sich bis dato nicht sonderlich an 2D-Pixeln, wie **Rollercoaster Tycoon 2** oder **Anno 1503** bewiesen. Damit ist seit der diesjährigen E3 jedoch offiziell und unwiderruflich Schluss: Auch Aufbau-Strategiespiele kommen mittlerweile mit schmucken 3D-Engines daher – PC Games präsentiert Ihnen die Highlights.

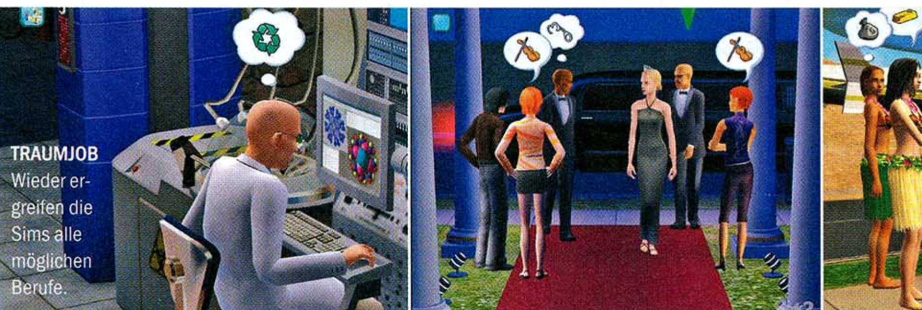
Die Sims: Erben und erben lassen



HAHNENKAMPF Rangeleien inklusive Publikum sind ein Beispiel für den nicht ganz ernst gemeinten Spielablauf.

Auf der diesjährigen E3 wurden diverse neue Features für den Nachfolger zum meistverkauften PC-Spiel aller Zeiten enthüllt. So können Sie ähnlich wie in Peter Molyneux' **The Movies** kleine Filmchen mit Ihren Sims zusammenschneiden. Die sollen zwar keinen Oscar gewinnen, sind jedoch ein nettes Erinnerungsstück. Außerdem neu: Ihre Schützlinge haben Ziele und Träume, die sie in ihrem Leben verwirklichen wollen – etwa eine dreiköpfige Familie samt Eigenheim. Diese Wünsche geben dem Spieler nicht nur eine Art Spielziel ähnlich wie in Singles, sondern beeinflussen auch die Beziehungen zwischen den einzelnen Sims. Hegen zwei Turteltäubchen gänzlich unterschiedliche Träume, so wird aus den Flitterwochen wohl eher ein Rosenkrieg.

FAKTEN:
Entwickler: Maxis
Anbieter: Electronic Arts
Termin: Herbst 2004



TRAUMJOB Wieder ergreifen die Sims alle möglichen Berufe.



Playboy: The Mansion: Kurvenreich

Dank dieses Sims-ähnlichen Spiels müssen Sie nicht mehr länger davon träumen, Hugh Hefner zu sein – hier sind Sie es. Als gewiefter Geschäftsmann bauen Sie nicht nur Ihre eigene Häschen-Villa auf, sondern schmeißen auch rauschende Partys, auf denen neben viel nackter Haut auch viel Prominenz zu sehen ist. Hier knüpfen Sie die nötigen Kontakte, um die monatliche Ausgabe des **Playboy** mit spannenden Interviews und fundierten Reportage zu füllen – schließlich sind die Artikel ja das Interessanteste an Ihrem Heft. Neben einem freien Spiel-Modus, in dem Sie von Ihnen selbst festgelegten Zielen hinterherwirtschaften, gibt es auch eine historisch verbriefte Kampagne mit insgesamt zwölf Missionen, in der Sie das Leben von Hugh Hefner nachspielen dürfen.

FAKTEN:
Entwickler: Maxis
Anbieter: Ubisoft
Termin: Herbst 2004

BUNNY Kein Playboy-Spiel ohne knapp bekleidete Playboy-Bunnies. Zwar ist das Spiel durchaus freizügig, es bleibt allerdings komplett jugendfrei.

FEUCHT-FRÖHLICH Ihre eigene Traumvilla statten Sie auf Wunsch mit allerlei lauschigen Plätzchen wie einem solchen Pool aus. Hier werden auf Feiern dann Freundschaften fürs Leben geknüpft.

TÜRSTEHER Neben hochkarätigen Stars schleicht sich auch immer wieder B-Prominenz auf Ihre Feiern. Die befördern Sie jedoch schleunigst vor die Tür.

Rollercoaster Tycoon 3 Hals über Kopf


HIN UND HER Neben klassischen Achterbahnen errichten Sie auch solch moderne Fahrgeschäfte.

Chris Sawyer fungiert bei der Entwicklung von **Rollercoaster Tycoon 3** nur noch als Berater – entwickelt wird das Spiel von David Braben (**Elite**) und seinem Entwicklungsstudio Frontier Development. Technisch profitiert die Freizeitpark-Simulation von diesem Wechsel, erstrahlt der dritte Teil doch in detaillierter 3D-Grafik und ermöglicht es Ihnen somit, in den von Ihnen erdachten und erbauten Achterbahnen mitzufahren. Dank vollständiger Rundumsicht können Sie dabei nicht nur die Aussicht genießen, sondern auch zusehen, wie Ihren Sitznachbarn die Gesichtszüge entgleisen.

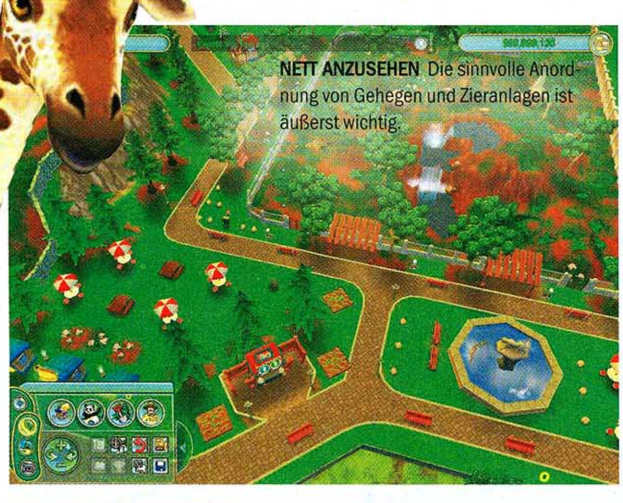
FAKTEN:
Entwickler: Frontier
Anbieter: Atari
Termin: Herbst 2004


AUFLAUF Ein ähnlich gut besuchter Park wie dieser ist Ihr Ziel in Rollercoaster Tycoon 3.


HÜBSCHE AUSSICHT Ihre Besucher freuen sich über solche Parkanlagen, in denen sie entspannen können.


DURCHGEDREHT Im dritten Teil der Serie nehmen Sie erstmals selbst in Ihren Fahrgeschäften Platz.

Zoo Tycoon 2 Gut gebrüllt, Löwe!


NETT ANZUSEHEN Die sinnvolle Anordnung von Gehegen und Zieranlagen ist äußerst wichtig.

Genau wie **Rollercoaster Tycoon 3** erhält nun auch **Zoo Tycoon 2** eine 3D-Runderneuerung. Die hinzugewonnene Dimension ermöglicht es Ihnen nicht nur, selbst durch den Zoo zu spazieren und Fotos zu schießen, sondern lässt auch den Bau-Modus in neuem Glanz erstrahlen. So erschaffen Sie mittels Terraforming binnen Sekunden Hügel und Berge für Ihre Berglöwen oder Sie „malen" eine Wüstenlandschaft in eine rutschige Eisfläche um. Spielerisch hat sich ebenfalls einiges getan. So hängt das Wohlbefinden Ihrer tierischen Schützlinge nicht mehr länger von der korrekten Gehegegröße ab, sondern von der Versorgung, die Sie ihnen angedeihen lassen. Darum kümmert sich der Spieler entweder alleine oder er heuert eine ganze Schar emsiger Tierpfleger an, die durch die Gehege toben.

FAKTEN:
Entwickler: Blue Fang Games
Anbieter: Microsoft
Termin: Herbst 2004


FREUNDE FÜRS LEBEN Nicht alle Tiere verstehen sich untereinander.


TOURIST Dank der 3D-Grafik machen Sie nun hübsche Erinnerungsfotos.


IMPOSANT Tiere und Umgebung sind äußerst hübsch in Szene gesetzt.



Will Wright im Interview

„Viele Extras zum Gratis-Download"

PC Games: Die wichtigste Frage zuerst: Wann erscheint denn nun endlich der zweite Teil der **Sims**-Serie?
Wright: „Nach aktuellem Stand der Dinge am 17. September. Und wir sind sehr zuversichtlich, dass wir diesen Termin einhalten werden."

PC Games: Ursprünglich sollte das Spiel ja schon Anfang des Jahres auch für den PC erscheinen. Wie habt ihr die längere Entwicklungszeit genutzt?
Wright: „Oh, wir haben viele neue Features hinzugefügt und vorhandene weiter ausgebaut. Unter anderem hat der Spieler nun die Möglichkeit, mit seinen Sims eigene Filme zu drehen und viele Funktionen zu personalisieren. Man bestimmt die Schauspieler, wählt die Bühne aus und spielt den Regisseur. Das ist wirklich großartig und bringt eine Menge Spaß. Diese Filme kann man über unsere Community-Plattform im Internet anderen **Sims**-Spielern zur Verfügung stellen. Außerdem planen wir einen noch stärkeren Online-Support. Viele Extras können kostenlos heruntergeladen werden. Außerdem haben wir die Steuerung vereinfacht, die Spieler können viele Funktionen personalisieren."

PC Games: An der Kameraführung des ersten Teils haben sich viele Spieler gestört. Wie habt ihr dieses Problem gelöst?
Wright: „Wir haben die alte Grafik-Engine beerdigt und durch eine völlig neue und sehr viel leistungsfähigere ersetzt. Man kann jetzt bis auf wenige Zentimeter an die Sims heranzoomen und auch in der Sims-Welt zahlreiche Details ausmachen, die vorher im Verborgenen blieben."

PC Games: Was ist für dich die wichtigste Neuerung?
Wright: „Eine der entscheidendsten Neuerungen ist natürlich diese DNA-Geschichte. Ab sofort begleitet der Spieler seine Sims ein Leben lang bis zum Tod. Der Spieler bestimmt die Entwicklung jedes einzelnen Sims. Dessen genetische Eigenschaften werden auch an die Folge-Generation weitervererbt. Somit erlebt der Spieler die Entwicklung seiner Sims von der Wiege über die Jugend und die Berufsjahre bis ins hohe Alter. Riesige Sims-Stammbäume werden entstehen."

PC Games: Gibt es auch spielerische Unterschiede im Vergleich zum ersten Teil?
Wright: „Absolut! **Die Sims** war ein nettes Spiel für den Gelegenheitsspieler. Der zweite Teil richtet sich auch an Hardcore-Gamer, da **Die Sims 2** viel mehr Spieltiefe und strategische Möglichkeiten bietet als zuvor. Die Spieler bestimmen die Lebensziele und erfüllen die Träume ihrer Sims, jede Entscheidung kann gravierende Auswirkungen auf das weitere Leben eines Sims und seiner Familie haben. Ob Multimillionär oder armer Penner – das bestimmt der Spieler durch sein Handeln. Wer die neuen Features nicht nutzen möchte, kann Teil 2 so wie den ersten Teil spielen und wird auch auf seine Kosten kommen."

PC Games: Gibt es schon Pläne für Add-ons oder einen dritten Teil?
Wright: „Natürlich denken wir darüber nach und haben schon einiges in der Schublade. Für uns ist aber auch die Meinung der Spieler wichtig. Wir wollen wissen, was sie gerne hätten, und geben dann unser Bestes, das Ganze dementsprechend umzusetzen."

PC Games: Hattest du bisher die Gelegenheit, dich auf der Messe umzusehen? Welche Spiele haben dir gefallen?
Wright: „Es ist leider jedes Jahr das Gleiche: Ich komme vor lauter Terminen nicht von unserem Messestand weg und muss mich wie immer nach der E3 übers Internet und Zeitschriften über das informieren, was wenige Meter von mir entfernt gezeigt wurde. Verrückt, oder?"

Will Wright ist ...

- ... einer der erfolgreichsten Spiele-Designer.
- ... 41 Jahre alt, verheiratet und hat eine Tochter.
- ... wohnhaft in Walnut Creek, Kalifornien.
- ... Mitbegründer von Maxis Software.
- ... Erfinder von **Die Sims** und **Sims Online**.
- ... Schöpfer der **Sim City**-Serie.



Hol Dir Frankreich !
Mehr unter www.knights-of-honor.net
Brittany
Orléans
Nantes
Aquitaine
FRANKREICH
Knights of Honor
Im Vertrieb von
ELECTRONIC ARTS™
BLACK SEA
Studios
SUNFLOWERS
the world of entertainment
vkundk.com



Top 10


1. World of Warcraft

1. World of Warcraft
Blizzard/Ende 2004

Wer sich zu den glücklichen Beta-Testern zählt, spielt bereits seit knapp drei Monaten **World of Warcraft**. Auf der E3 durfte jeder ran: An Vivendis gewaltigem Messestand lief das Online-Rollenspiel auf PCs, die reihenweise aufgestellt waren. Jeder konnte sich vom einfach zugänglichen Interface und dem fürs Genre ungewöhnlich hohen Spaßfaktor selber überzeugen. Was den Erscheinungstermin angeht, so orientiert sich Blizzard auch weiterhin am Verlauf des Beta-Tests: Der Titel kommt raus, wenn alle Spiel-Elemente eingebaut sind und reibungslos funktionieren – also hoffentlich noch in diesem Jahr.

2. Knights of the Old Republic 2
Obsidian Studios/Februar 2005

Wer sind eigentlich die Obsidian Studios? Und warum sieht **KOTOR 2** aus wie der Vorgänger? Antworten auf diese Fragen finden Sie auf Seite 92 in der großen Vorschau.

3. Everquest 2
Sony Online Entertainment/Herbst 2004

Während sich **World of Warcraft** mit Einsteigerfreundlichkeit und bunter Comic-Optik auch in die Herzen derjenigen spielt, die bislang nie etwas mit Online-Rollenspielen am Hut hatten, richtet sich **Everquest 2** in erster Linie an Genre-Profis. Vor allem die Grafik ist dem ersten Teil um Lichtjahre überlegen: Lebensechte Figurenoptik und idyllische Landschaften gehen an die Grenzen der Leistungsfähigkeit heutiger Rechner.

4. Vampire: Bloodlines
Troika Games/November 2004

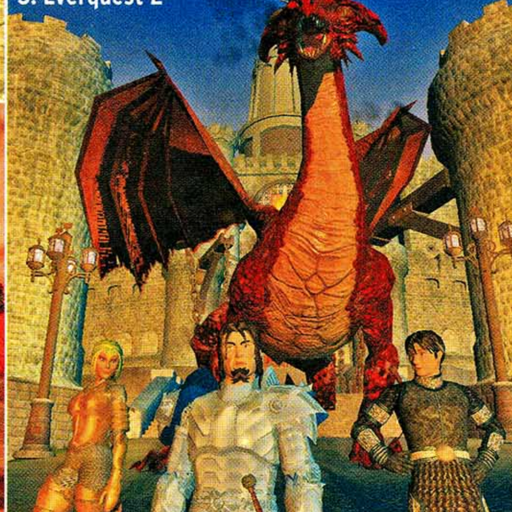
Als einziges angekündigtes Action-Rollenspiel benutzt **Vampire: Bloodlines** die Source-Engine aus **Half-Life 2** – und schaut dementsprechend gut aus. Schauplatz ist eine düstere Version von Los Angeles, in der sich sieben Vampir-Stämme gegenseitig an die Gurgel springen. Sie dürfen sich als frisch geborener Blutsauger für einen Clan entscheiden und damit unterschiedliche Disziplinen erlernen. Die Klassen reichen vom gut aussehenden Intelligenzbolzen mit Magiefähigkeiten bis hin zum grausig dreinblickenden Nosferatu, der lieber kämpft als redet.

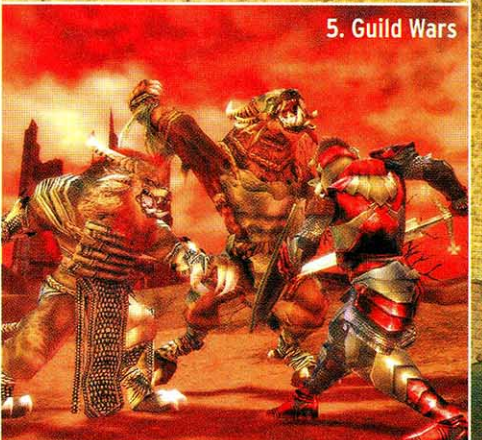
5. Guild Wars
Arenanet/November 2004

Guild Wars hebt sich vom Gros der Online-Rollenspiele ab: Erstens fehlen übliche Aspekte wie Stufenanstieg, zweitens fällt die monatliche Grundgebühr weg. Der Grund dafür ist das auf Spieler-gegen-Spieler (PvP) ausgelegte Spielkonzept, bei dem eine teure und kontinuierliche Weiterentwicklung der Welt über Jahre hinweg nicht notwendig ist: Anstatt überwiegend Monster zu hauen, kämpfen unterschiedliche Rollenspielcharaktere lieber gegeneinander, vorzugsweise in Gruppen.


4. Vampire: Bloodlines


2. Knights of the Old Republic 2


3. Everquest 2


5. Guild Wars

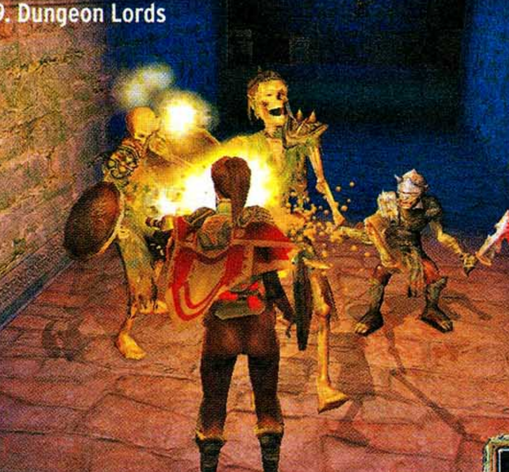


Abenteuer


6. Dreamfall

7. Silent Hill 4


8. Dungeon Siege 2


9. Dungeon Lords

10. The Bard's Tale

6. Dreamfall

Funcom/Herbst 2005

Für viele Adventure-Fans ist **The Longest Journey** nach wie vor eines der besten Point&Click-Adventures der letzten Jahre. Umso überraschender ist es, dass es sich beim offiziellen Nachfolger **Dreamfall** um ein Action-Adventure handelt. Da tritt die Protagonistin lieber Türen ein, anstatt stundenlang nach einem Schlüssel zu fahnden, oder schleicht um mysteriöse Monster herum. Es sollen aber auch ausreichend klassische Rätsel vorhanden sein und trotz der 3D-Grafik wird sich das Spiel auch mit der Maus steuern lassen.

7. Silent Hill 4: The Room

Konami/Juli 2004

Zum vierten Mal schickt Konami Sie auf einen Trip voll subtilem Horror. Sie spielen Henry Townsend, der in seinem Appartement eingesperrt ist, jedoch durch magische Portale in eine Parallelwelt reisen kann. Hier kommt er einem düsteren Geheimnis auf die Spur und setzt sich mit allerlei obskuren Kreaturen auseinander. Die Monster sind wieder etwas abgedrehter, die Grafik wieder etwas besser – ansonsten bleibt Konami dem Erfolgsrezept der Reihe treu.

8. Dungeon Siege 2

Gas Powered Games/November 2004

Nach **Sacred** versucht sich Ende des Jahres **Dungeon Siege 2** daran, **Diablo 2** endlich vom Thron der Action-Rollenspiele zu stoßen. Neben einer umfangreicheren Story mit vielen Wendungen wurde vor allem das Kampfsystem im Vergleich zur Konkurrenz aufgepeppt. Nun können Sie Erfahrungspunkte gezielt in den Fähigkeitenausbau Ihres Helden investieren und etwa einen Krieger im Umgang mit Schwertern oder Äxten schulen.

9. Dungeon Lords

High Voltage/Oktober 2004

Designer-Urgestein David W. Bradley arbeitet derzeit an **Dungeon Lords**. Der Titel löst sich von den klassischen Rollenspiel-Wurzeln und spielt sich stattdessen wie eine Art **Diablo** in 3D: Mit den WASD-Tasten lenken Sie Ihre Spielfigur durchs Fantasy-Areal, die linke Maustaste bewirkt Schwerthiebe und Zaubersprüche, die rechte wird dagegen zum Abwehren benutzt. Action-Rollenspieler freuen sich auch auf einen kooperativen Mehrspieler-Part.

10. The Bard's Tale

InXile/Noch nicht bekannt

Das Remake des Klassikers **The Bard's Tale** kommt gut voran. Vor allem optisch macht das Spiel dank detaillierter Charaktermodelle schon jetzt einen guten Eindruck. Neben klassischen Rollenspiel-Elementen wie Charakterentwicklung legen die Entwickler großen Wert auf spaßige Elemente. So unterhält sich der Held beispielsweise in einer Taverne mit einigen Betrunkenen, die wenige Sekunden später ein Trinklied schmettern, wie es die drei Tenöre nicht besser machen könnten.



CARSTEN EDENFELD ist Programmierer bei Piranha Bytes.

KAI ROSENKRANZ komponiert unter anderem die Musik zu Gothic 3.

Kai Rosenkranz und Carsten Edenfeld im Interview

„Die Gothic-3-Story sucht ihresgleichen."

Im Interview mit den Rollenspiel-Experten von Piranha Bytes haben wir für Sie die neuesten Informationen zu Gothic 3 erfragt.

PC Games: Die Welt von **Gothic 2** war bereits riesig, der Nachfolger soll noch einmal wesentlich größere Landstriche enthalten. Ist dadurch nicht die Gefahr gegeben, dass der Spieler sich ständig verläuft?

Rosenkranz: „Dem Problem der ‚Unübersichtlichkeit durch Größe' kann man nur durch ein durchdachtes Leveldesign vorbeugen. Automatisiert erstellte Landschaften oder Gegenden, die sich durch die Verwendung eines Baukastenprinzips ständig wiederholen, sind natürlich absolut tabu, wenn man dem Spieler eine schnelle Orientierung ermöglichen will. Deshalb liegt unser Hauptaugenmerk darauf, jeden Winkel so markant wie möglich zu gestalten. Im echten Leben orientiert man sich ja auch am ehesten an Orten mit einem hohen Wiedererkennungswert. Hinzu kommt, dass die riesige Welt in mehrere zusammenhängende Bereiche unterteilt ist, zum Beispiel die verschneite Berglandschaft Nordmar oder die weitläufige Wüste. Diese Gebiete sind durch einen eindeutigen Stil klar voneinander abgegrenzt, wobei man sich natürlich wie bei den Vorgängern ‚grenzenlos' in der gesamten Welt bewegen kann."

PC Games: Ist der Spieler diesmal wieder als Retter der Welt auserkoren oder verfolgt er etwas bescheidenere Ziele?

Rosenkranz: „Bescheidenheit bei der Wahl seiner Aufgaben wäre eine Tugend, die dem Bezwinger des Schläfers, dem Wahrer des Gleichgewichts und ‚Dem, der mit den Drachen tanzt' nicht stehen würde. Ebenso interessant wie das Ziel des Helden ist allerdings das Ziel des Schwarzmagiers Xardas, der nun, nachdem er sich erfolgreich bei Beliar eingeschleimt hat, ein undurchsichtiges Spiel treibt."

PC Games: Was kannst du zur Story verraten?

Rosenkranz: „Wer für Höheres bestimmt ist und am liebsten direkt beim Krieg der Götter mitmischt, bekommt eine Story geboten, die in puncto Epik und historischer Tragweite ihresgleichen sucht. In den göttlichen Sphären brodelt es und echte Abenteurer können eine gewichtige Rolle in dem Streit zwischen den Göttern Beliar, Innos und Adanos spielen. Unter all dem himmlischen Hokuspokus kommt natürlich eine sehr weltliche und detailverliebte Story-Ebene nicht zu kurz. Dafür sorgt ein filigranes Netz an Quests und Handlungssträngen völlig abseits der Epik. Zeitgleich mit den Abenteuern des namenlosen Helden auf der Insel Khorinis erschütterte ein bitterer Krieg der Menschen gegen die Orks das Festland. Als der Spieler nun den großen Kontinent erreicht, findet er das Reich König Rhobars II niedergeschlagen und besiegt vor. Doch die Orks scheinen mittlerweile längst andere Ziele zu verfolgen."

PC Games: Am Ende des zweiten Teils segelt der Held in eine neue Welt ... unterscheidet sich die vom alten Kontinent des Vorgängers?

Rosenkranz: „Natürlich. Auf dem Festland befindet sich das eigentliche Königreich. Die Insel Khorinis, die als Szenario der Vorgängerspiele diente, ist dagegen nur ein Art Alcatraz in XXL. Anders als auf Khorinis, wo die Landschaftstypen wie Wald, Dschungel, Canyon und Stadtgebiet mehr oder weniger durcheinander gewürfelt auf engstem Raum zusammengedrängt waren, orientiert sich der Aufbau des Festlands mit seinen verschneiten Bergen, der weitläufigen Wüste und dem ehemals schillernden und grünen Reich an realen Vorbildern und wirkt wesentlich authentischer."

PC Games: **Gothic** zeichnete sich stets dadurch aus, dass der Spieler unterschiedlichen Fraktionen beitreten konnte. Ist dieser Aspekt auch Bestandteil des dritten Teils?



ENTWICKLUNGSPHASE Bevor die Spielwelt Pixel für Pixel gerendert wird, entsteht das Fantasy-Reich auf dem Papier als so genanntes „Concept Artwork".

Rosenkranz: „Der Begriff ‚Gilde' zog sich wie ein roter Faden durch das Game-Design der bisherigen **Gothic**-Spiele. Im dritten Teil wird es natürlich auch wieder derartige Fraktionen geben, allerdings ist der Spieler zeitweise mit Aufgaben beschäftigt, die weit über weltliche Belange wie die Grüppchenbildung der Menschen hinausgehen. Eine mögliche Gildenzugehörigkeit des Helden wird sich demnach weniger drastisch auswirken."

PC Games: Wird es trotzdem unterschiedliche Endsequenzen geben?
Rosenkranz: „Die Handlungen des Spielers werden von der Spiel-Engine sorgfältig analysiert, wodurch sich sehr unterschiedliche Spielweisen und entsprechende Handlungsstränge ergeben. Dass diese auch in verschiedene Schlusssequenzen münden, ist sehr wahrscheinlich, auch wenn dieser Punkt noch nicht abschließend geklärt ist."

PC Games: In einem früheren Interview wurde gesagt, dass der Schwierigkeitsgrad in Teil 3 etwas nach unten reguliert wird. Wie darf man sich das in etwa vorstellen? Weniger Monster? Weniger Bewegungsfreiheit, damit man nicht sofort in zu schwierige Gebiete stolpert?
Rosenkranz: „Weniger Bewegungsfreiheit kommt gar nicht in die Tüte. Für die ‚indirekte Führung' des Spielers in Regionen, die er noch so gerade bewältigen kann, müssen andere Mechanismen herhalten. Während **Gothic 2** zu leicht war und wir beim Add-on wohl so weit über das Ziel hinausgeschossen sind, dass selbst Profis einige Schwierigkeiten hatten, gibt es für den dritten Teil allein durch Game-Balancing noch ausreichend Verbesserungspotenzial, um das Ziel eines ausgewogenen Spielgefühls zu erreichen. Zudem werden wir ein wenig in die Trickkiste greifen, um auf die Stärken und Schwächen des Spielers eingehen zu können."

PC Games: **Gothic** war technisch nie besonders fortschrittlich, aber trotzdem habt ihr es geschafft, eine der schönsten Rollenspielwelten überhaupt zu erschaffen. Wird Teil 3 denselben Weg einschlagen oder wollt ihr diesmal auch technisch ganz oben mitmischen?
Rosenkranz: „Es war seit Beginn der **Gothic**-Serie niemals unser Ziel, in einem Atemzug mit Technik-Muskelprotzen wie dem aktuellen **Doom 3** genannt zu werden, aber dennoch war unsere Engine niemals rückständig. Unsere Anforderungen an die Sichtweite und den organischen Levelaufbau wurden von der Engine hervorragend erfüllt. Das ‚Look and Feel' der **Gothic**-Spiele wollen wir natürlich beibehalten, weswegen wir auch an die Engine des dritten Teils sehr hohe Ansprüche stellen. Dabei geht es weniger darum, die Engine mit der besten Effekthascherei vorzuweisen, die sich gegen die zum Veröffentlichungstermin aktuellen Grafikwunder durchsetzen kann. Der Fokus liegt vielmehr darauf, unsere Vision von der Welt adäquat umsetzen zu können. Bei **Gothic 3** kommen dabei mehr als zuvor Shader-Effekte und andere zeitgemäße Spielereien zum Zug, sie stehen allerdings nicht im Mittelpunkt."

PC Games: Carsten, kannst du als Programmierer Beispiele für die technischen Verbesserungen geben?
Carsten Edenfeld: „Die neue Architektur der Engine setzt auf DirectX 9. Somit können wir alle zurzeit verfügbaren Shader-Versionen nutzen, um aufwendige Beleuchtungs- und Postprocessing-Berechnungen umzusetzen. Insbesondere werden wir damit High-Dynamic-Range-Rendering, Normal- und Specular-Mapping sowie präzise Echtzeit-Schatten implementieren. Darüber hinaus können mit der **Gothic 3**-Engine auch ungewöhnliche Materialeigenschaften detailliert simuliert werden. Und im Vergleich zu **Gothic 2** wird im Nachfolger weit mehr als die doppelte Polygonmenge dargestellt. Generell ist in Sachen Grafik ein großer Schritt nach vorne zu erwarten. "

PC Games: Angeblich startet der Held in **Gothic 3** nicht mehr als Schwächling. Was bedeutet das?
Rosenkranz: „Der namenlose Held hat im Laufe seines Werdegangs schon oft genug einen Neubeginn der Persönlichkeitsentwicklung über sich ergehen lassen müssen. Diese Gemeinheit wollten wir dem Spieler dieses Mal ersparen. Das heißt nicht zwingend, dass man mit exakt dem gleichen Charakter weiterspielen kann, mit dem man zuvor den untoten Drachen besiegt hat. Aber ein paar Charakterwerte sind von Anfang an gut ausgeprägt und man fängt schlichtweg auf einem höheren Niveau an."

PC Games: Inwieweit werden sich die Kämpfe vom Vorgänger unterscheiden?
Rosenkranz: „Was bisher noch wie ein rüpelhaftes Schnetzeln aussah, gleicht bei **Gothic 3** einem tänzerischen Akt der Problembewältigung. Die Bewegungen sehen absolut schick aus und die Choreographie wirkt wesentlich ausgereifter und stimmiger als in den Vorgängern. Am System selbst wird sich auch einiges ändern. Der ‚Kampf-Fokus' (Gegner werden anvisiert und bleiben im Blickfeld des Spielers, Anm. d. Red.), wie man ihn als Veteran der Vorgänger gewohnt ist, funktioniert nun anders."

PC Games: Welche Berufe kann der Held ergreifen?
Rosenkranz: „Bei jeder Menschen-Ansammlung gibt es einige Schlüsselrollen wie Schmiede, Wachen, Bäcker und dergleichen, die für das Wohlergehen der Gruppe sorgen. Den meisten dieser besonderen NPCs kann man zur Hand gehen oder – im Falle eines tragischen Ablebens – gar vorübergehend ihre Tätigkeit ausüben."

PC Games: Gibt es in Teil 3 komplett neue Spielelemente?
Rosenkranz: „Ja. Wir werden nicht krampfhaft das Rad neu erfinden und die grundlegenden Aspekte des Game-Designs auf Bewährtes stützen. Um diesen etablierten Kern herum wird es allerdings sehr viele Innovationen geben, was dem **Gothic**-Feeling einen frischen Anstrich verpasst."

PC Games: Wart ihr mit bestimmten Aspekten des Vorgängers unzufrieden, die ihr nun mit Teil 3 verbessern wollt?
Rosenkranz: „Zunächst einmal haben sich bereits während der Entwicklung von **Gothic 2** und dem Add-on jede Menge Ideen angesammelt, die wir nun endlich umsetzen können. Unsere eigene Kritik an den Vorgängern sowie die Anregungen der Fans werden natürlich ebenso berücksichtigt. Ein Beispiel dafür ist die Fortbewegung über lange Strecken, die von vielen Spielern mit Unmut aufgenommen wurde. Dieser Kritikpunkt ist in **Gothic 3** trotz der ausgedehnten Landschaften de facto nicht mehr vorhanden."

PC Games: Wie weit seid ihr mit der Entwicklung von **Gothic 3**?
Rosenkranz: „Zu weit, um umzukehren, aber noch nicht weit genug, um mit dem Endspurt zu beginnen."

PC Games: Wenn wir für euch putzen, dürfen wir **Gothic 3** dann schon mal anspielen?
Rosenkranz: (lacht) „Ganz ehrlich? Wenn jemand kommt und mein Büro aufräumt, bin ich ihm so manchen Gefallen schuldig. Kommentare à la ‚Oh mein Gott' oder ‚Kai, das sieht so scheiße aus, das ist schon fast wieder Kunst' sind beim Betreten meines Büros an der Tagesordnung und ich kann dir versichern: Hier räumt niemand freiwillig auf."

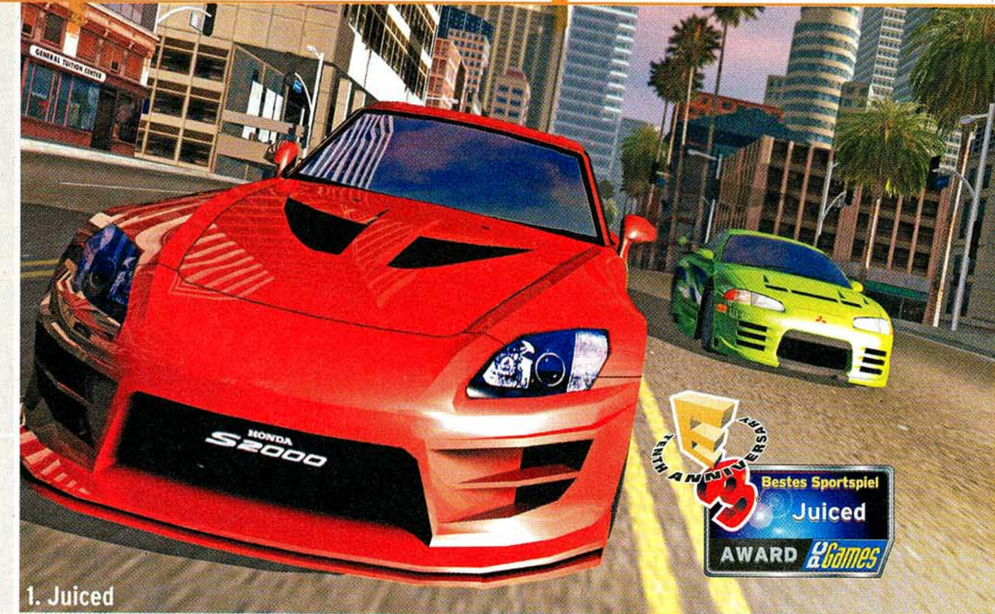


Top 5 Sport

1. Juiced

Juice Games/September 2004

Need for Speed: Underground begründete den Trend illegaler Straßenrennen mit aufgemotzten Serienwagen. **Juiced** spielt ebenfalls in der Tuning-Szene, ist aber mehr ernsthaftes Rennspiel als Electronic Arts' Funracer. Neben einem realistischen Fahr- und Schadensmodell bietet das Spiel unter anderem eine Art Management-Part, in dem Sie Fahrer anwerben und für Ihr Team rekrutieren. Natürlich wartet **Juiced** auch mit einem Mehrspieler-Modus auf, in dem Sie mit Freunden und einem der über 50 lizenzierten Autos über die Kurse brettern.

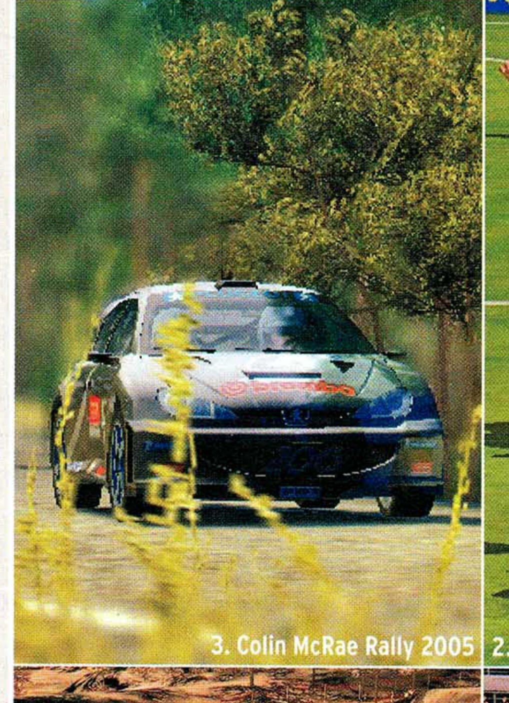


1. Juiced

2. FIFA 2005

Electronic Arts/Herbst 2004

Nachdem bereits **FIFA 2004** durch das Off-the-Ball-Feature wesentlich realistischer ausfiel als die vorangegangen Episoden, soll **FIFA 2005** noch komplexer werden. So reagieren die Kicker nun noch schneller und direkter auf Spielereingaben. Das vereinfacht vor allem gezielte Ballabnahmen und Zuspiele, was **FIFA 2005** um einiges temporeicher macht und an **Pro Evolution Soccer 3** erinnert. Darüber hinaus wurde die ohnehin schon TV-reife Präsentation noch einmal überarbeitet: Das Spiel wird immer wieder durch Kamerafahrten über den Platz oder Nahaufnahmen der detailliert gestalteten Zuschauerränge unterbrochen.


3. Colin McRae Rally 2005



2. FIFA 2005

3. Colin McRae Rally 2005

Codemasters/Herbst 2004

Die neueste Episode der erfolgreichen Rallye-Reihe setzt auf Feintunung in allen Bereichen. Die Strecken wirken durch viele Details und wirklich „lebendige" Zuschauer noch echter, die mehr als 30 lizenzierten Fahrzeuge vom New Beetle RSi bis zum neuen Golf bekommen individuelle Schadensmodelle und ein Karrieremodus schickt Sie durch 23 Rallye-Events.

4. Xpand Rally

Techland/September 2004

Das Rallye-Spektakel auf Basis der **Chrome**-Engine nähert sich der Fertigstellung und sieht extrem gut aus. Highlight des Spiels ist die realistisch berechnete Physik, die von den Streckenbegrenzungen über die Reibung der Räder auf der Straße bis zur Radaufhängung alles korrekt simuliert.


4. Xpand Rally

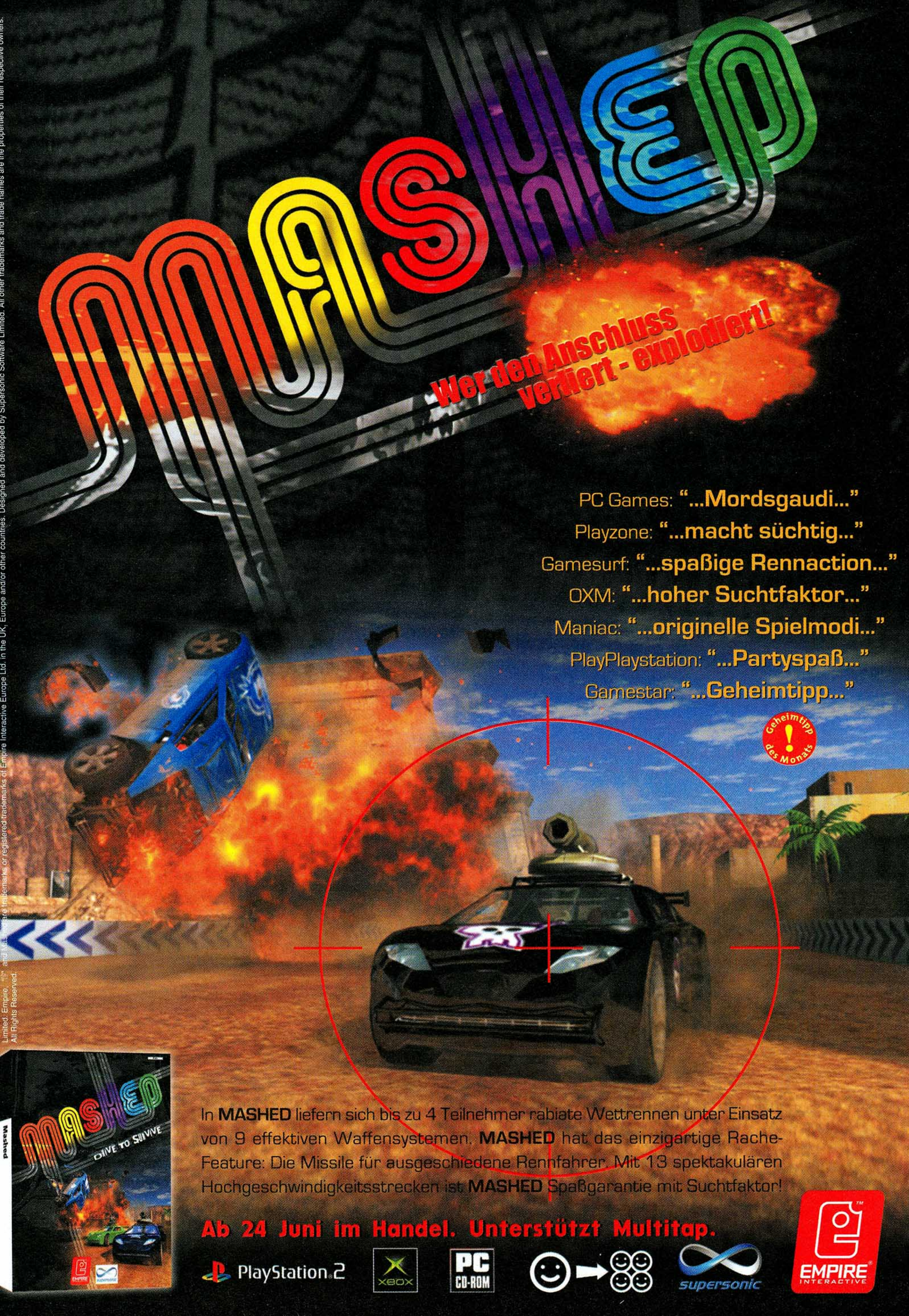
5. NHL 2005

Electronic Arts/Herbst 2004

Neben einer aufpolierten Optik besticht **NHL 2005** vor allem durch das so genannte Open-Ice-Control-Feature, das Ihnen analog zur Off-the-Ball-Control in **FIFA** auch die Kontrolle von Spielern ohne Puck erlaubt.



5. NHL 2005



MASHED
Wer den Anschluss verliert - explodiert!
PC Games: "...Mordsgaudi..."
Playzone: "...macht süchtig..."
Gamesurf: "...spaßige Rennaction..."
OXM: "...hoher Suchtfaktor..."
Maniac: "...originelle Spielmodi..."
PlayPlaystation: "...Partyspaß..."
Gamestar: "...Geheimtipp..."
Geheimtipp des Monats
In MASHED liefern sich bis zu 4 Teilnehmer rabiate Wettrennen unter Einsatz von 9 effektiven Waffensystemen. MASHED hat das einzigartige Rache-Feature: Die Missile für ausgeschiedene Rennfahrer. Mit 13 spektakulären Hochgeschwindigkeitsstrecken ist MASHED Spaßgarantie mit Suchtfaktor!
Ab 24 Juni im Handel. Unterstützt Multitap.
PlayStation 2
XBOX
PC CD-ROM
supersonic
EMPIRE INTERACTIVE
Mashed
DRIVE TO SURVIVE
All Rights Reserved.



Die PC Games

Half-Life 2

(Valve | Vivendi | Sommer 2004)

Half-Life 2 war genau wie im Jahr zuvor das Highlight der Messe. Technisch wurde Valves Ego-Shooter zwar von **Far Cry (dt.)** eingeholt, in puncto Atmosphäre, Design und Story setzt Gordon Freeman aber neue Maßstäbe. Klarer Fall: zwei Awards für BESTES SPIEL und BESTES ACTIONSPIEL.

BESTES SPIEL Half-Life 2 AWARD PC Games

Bestes Actionspiel Half-Life 2 AWARD PC Games

Schlacht um Mittelerde

(Electronic Arts | Electronic Arts | November 2004)

Keine Überraschung: **Schlacht um Mittelerde** deklassiert alle anderen Strategiespiele.



World of Warcraft

(Blizzard | Vivendi | Ende 2004)

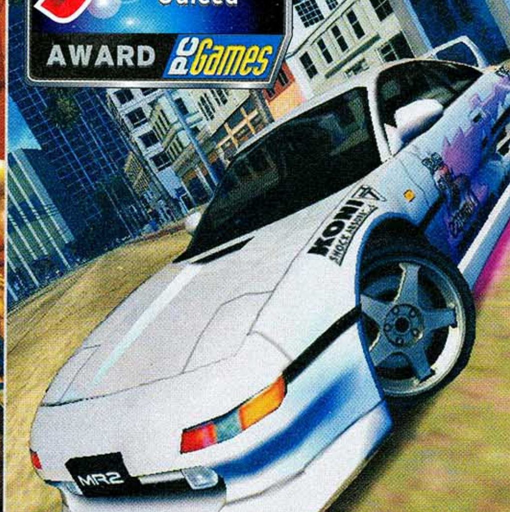
Ein Online-Rollenspiel, das auch Anfängern Spaß macht: **World of Warcraft** ist ein weiterer Meilenstein von Blizzard.



Juiced

(Juice Games | Acclaim | September 2004)

Heiße Rennen und schicke Auto-Tunings: Was **NfS: Underground** erfolgreich vorgemacht, wird von Juiced weitergeführt.





E3-Awards

Die Sims 2

(Maxis | Electronic Arts | Herbst 2004)

Maxis hat beim zweiten Teil der **Sims** auf die Wünsche der Community gehört: Mehr Spieltiefe, mehr Abwechslung!

Beste Fortsetzung
Die Sims 2
AWARD PC Games

Counter-Strike 2

(Valve | Vivendi | Sommer 2004)

Monatelang haben wir bei Valve nachgebohrt, wie der Mehrspieler-Modus von **Half-Life 2** aussieht: Jetzt wissen wir es!

Größte Überraschung
Counter-Strike 2
AWARD PC Games

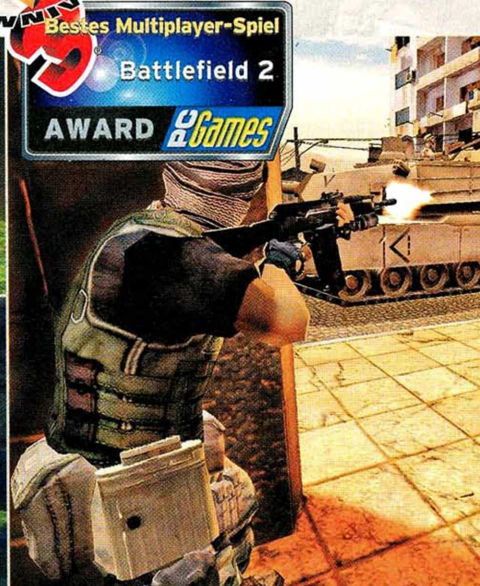


Screenshots aus dem Video

Battlefield 2

(Dice | Electronic Arts | Frühling 2005)

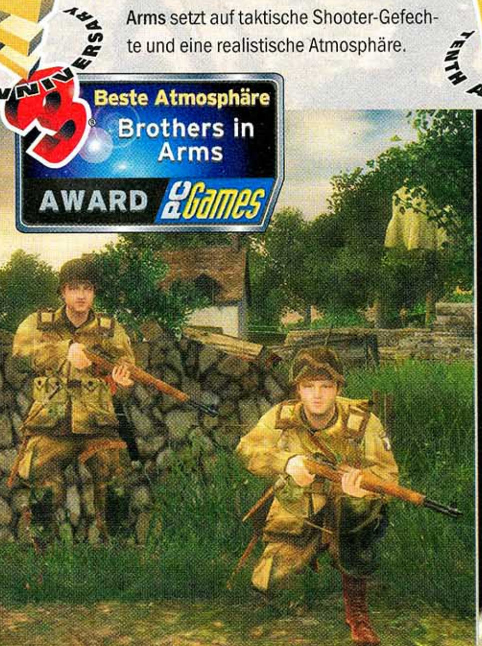
Moderne Waffen, neue Grafik-Engine, aktuelles Setting: **Battlefield 2** ist der neue König der virtuellen Schlachtfelder.



Brothers in Arms

(Gearbox | Ubisoft | Ende 2004)

Keine **Moorhuhn**-Ballerei! **Brothers in Arms** setzt auf taktische Shooter-Gefechte und eine realistische Atmosphäre.



Splinter Cell 3

(Ubisoft | Ubisoft | Dezember 2004)

Unglaublich, was Ubisoft noch aus der alten **Unreal**-Engine rausholt: **Splinter Cell 3** sieht einfach fantastisch aus.



Enttäuschung der Messe

Es hätte so schön gruselig werden können! Stattdessen zeigte id Software auf der E3 nur die unspektakuläre Konsolenumsetzung ihres kommenden Megahits **Doom 3**. Pixelige Grafik, kastrierte Spezialeffekte und eine kaum vorhandene Spielphysik sorgten für lange Gesichter. Schade!



ENTTÄUSCHEND Den Grusel-Shooter Doom 3 durfte man nur auf der Xbox anspielen.

Star Search 2004

Viele Toptitel glänzten auf der diesjährigen E3 nur durch ihre Abwesenheit.

Wie jedes Jahr zur E3 gab es auch anno 2004 einige PC-Spiele, die schmerzlich vermisst wurden. Wer sich beispielsweise auf **Diablo 3** oder **Starcraft 2** freute, wurde enttäuscht: Blizzard ist derzeit mit **World of Warcraft** und dem Konsolentitel **Starcraft: Ghost** ausgelastet. Eine derartige Entschuldigung hatten die Kollegen von id Software nicht vorzuweisen: Auf der Messe konnte man nur die unspektakuläre Xbox-Version von **Doom 3** anspielen, die weder technisch noch spielerisch an die Qualität der PC-Version herankommt. Man munkelt aber, dass die Texaner mit Hochdruck an der Fertigstellung ihres Horror-Shooters arbeiten. Schauen wir mal.

Auch von **Operation Flashpoint 2** gab es bis auf Marek Spanel (Firmenchef der **Flashpoint**-Macher Bohemia) nicht viel zu sehen. Gerüchtehalber will Codemasters den zweiten Teil nun selbst entwickeln, weil die Tschechen sich allzu sehr auf ihren Lorbeeren ausruhen. **GTA San Andreas** wurde zwar hinter verschlossenen Türen auf der PlayStation 2 gezeigt, neue Informationen und Screenshots zur PC-Version behielt Entwickler Rockstar aber vorerst für sich (siehe News). Ähnlich verhält es sich mit **Need for Speed: Underground 2** und **Gothic 3** (siehe Interview auf Seite 72): Beide Spiele sind bislang nur offiziell angekündigt.

Und **Duke Nukem 4ever**? Entwickler 3D Realms soll jetzt angeblich die Source-Engine von **Half-Life 2** verwenden. Das wäre nach der **Quake2**- und **Unreal**-Engine die dritte Technologie. Au weia!

Sechs PC-Spiele, von denen es auf der Messe **nix zu sehen gab ...**



WÄHLE DEIN









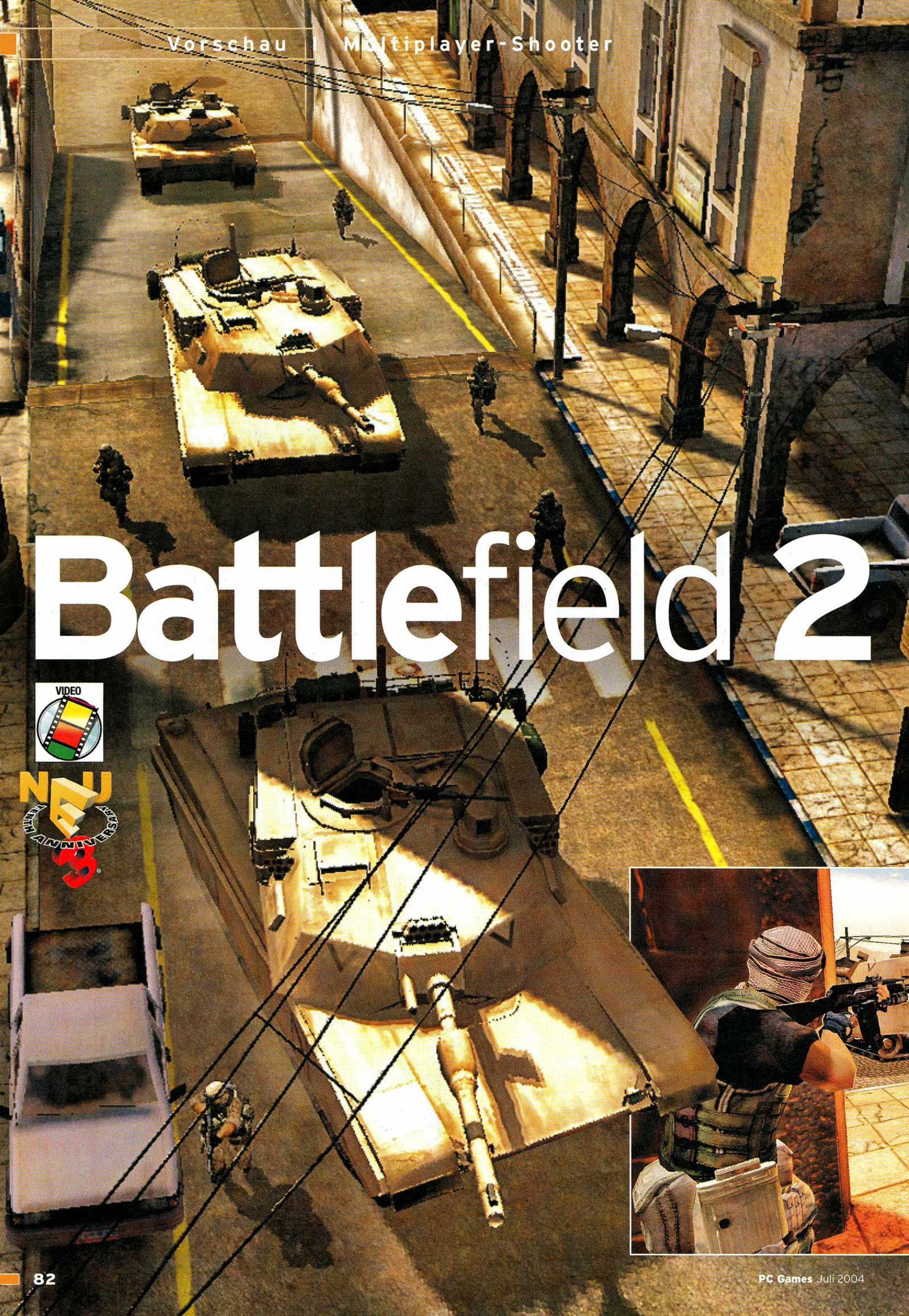


MDO
ENTERTAINMENT



jolt
online gaming
SERVERS POWERED BY JOLT

Battlefield 2



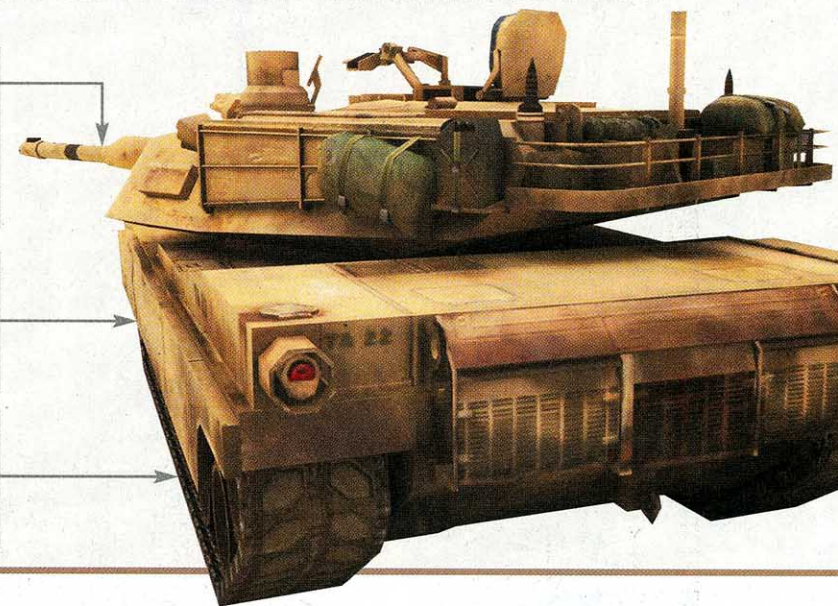
Das 60-Tonnen-Stahlmonster: M1A2-Abrams-Panzer

Die amerikanischen Streitkräfte verfügen über modernstes Kriegsgerät. Darunter der M1A2-Panzer, der auch in Battlefield 2 zum Einsatz kommt.

Ausstattung:
120mm-Glattrohrkanone, achsparalleles 7,62mm-Blenden-MG M240, Flieger-abwehr-MG M240, Browning M2 12,7mm-Maschinenkanone mit 3fach vergrößerndem Visier, GPS mit Wärmebildgerät, Laser-Entfernungsmesser, ABC-Schutzanlage, uranhaltige Panzerung und Trägheitsnavigationssystem, das es auch ohne GPS-Satelliten ermöglicht, die exakten Koordinaten des eigenen Standorts anzuzeigen

Geschichte:
Der Urvater MBT M60 war der langlebigste Kampfpanzer in der Geschichte der USA. Ende 1950 entwickelt, wurden ab 1960 über 15.000 Kampfpanzer von Chrysler in Detroit gebaut. Der schwer gepanzerte und bewaffnete M1A2 ist das jüngste Modell der Reihe und einer der modernsten Panzer der Welt.

Einsatzzweck:
Trotz des exorbitant hohen Spritverbrauchs (mehr als 380 Liter auf 100 km) bildet der M1A2 das Herzstück der US Army. Aufgrund seiner schieren Kampfkraft und Robustheit kommt der mittlere Kampfpanzer bei nahezu allen militärischen Operationen der USA zum Einsatz.



Wir verraten Ihnen, warum der dritte Teil der Battlefield-Serie Battlefield 2 heißt und **was Sie auf den Schlachtfeldern des 21. Jahrhunderts erwartet.**

Am Messestand von Electronic Arts flimmerte eines der absoluten Action-Highlights über die von Menschenmassen umlagerten Monitore: **Battlefield 2**. Zugegeben, der Name ist etwas irreführend – schließlich stehen mit **Battlefield 1942** und **Battlefield Vietnam** bereits zwei eigenständige Spiele der Mehrspieler-Shooter-Serie in den Läden. „**Battlefield 1942** und **Battlefield Vietnam** unterscheidet in erster Linie der historische Background", erklärt uns Chef-Designer Lars Gustavsson vom schwedischen Entwicklerstudio Digital Illusions CE während des PC-Games-Pressetermins. „Aus spielerischer und technischer Sicht liegen die Unterschiede eher im Detail. Bei **Battlefield 2** ist das anders."

Moderne Kriegsführung

Statt im zerbombten Berlin oder in der grünen Hölle des Vietcongs mit museumsreifem Kriegsgerät zu hantieren, entsendet Sie **Battlefield 2** in die Krisenregion der Neuzeit schlechthin – den Nahen Osten. Wer nun denkt: „Langweilig, das Ganze gibt es doch bereits in Form des exzellenten **Desert Combat**-Mods!", der liegt gewaltig daneben. Denn: „Bei **Battlefield 2** handelt es sich um eine komplette Neuentwicklung. Von der Grafik über das Gameplay bis hin zur Intelligenz der Computergegner haben wir alles von Grund auf neu programmiert", so Lars Gustavsson. Und in der Tat – die alten Zöpfe der beiden ersten Teile, die weltweit über vier Millionen Exemplare verkauften, wurden komplett abgeschnitten. Die technisch veraltete Grafik-Engine hat genauso ausgedient wie der geschichtliche Hintergrund. Mit

ÜBER DEN DÄCHERN DER STADT Mit dem bewaffneten Blackhawk-Transporthubschrauber bringen Sie Ihre Teamkameraden zum Einsatzort.



GUT BETUCHTE BALLEREI Ein Kämpfer der Koalition des Mittleren Ostens überrascht einen US-Panzer aus dem Hinterhalt.



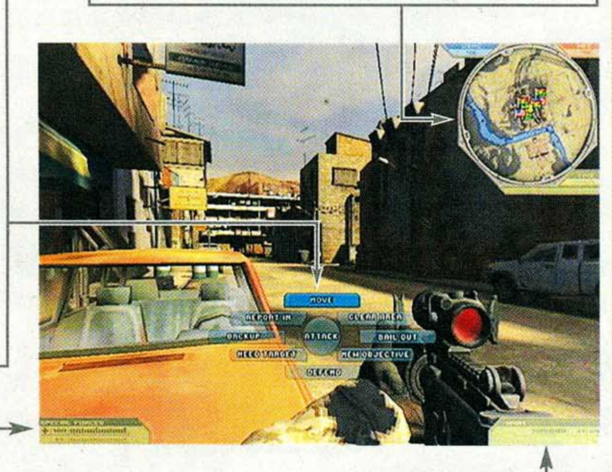
HÄUSERKAMPF In Battlefield 2 sind Auseinandersetzungen in den engen Straßenschluchten arabisch geprägter Städte an der Tagesordnung.

Alles auf einen Klick: **Das neue Interface**

Teamplay wird auch in Battlefield 2 groß geschrieben. Deswegen setzen die Entwickler auf ein komplett neues Interface im bewährten Raven-Shield-Stil.

Das nervige Rumgehämmere auf den F-Tasten hat ein Ende. Wenn Sie Ihren Kameraden etwas mitteilen wollen, genügt ein Druck auf die Q-Taste und ein Radial öffnet sich. Ein weiterer Klick auf eines der neun Kommandos gibt beispielsweise den Befehl zum Angriff.

Die Übersichtskarte des Kampfgebiets. Neben den eigenen Truppen und sämtlichen Stützpunkten blinken hier auch von Kameraden gemeldete Feindbewegungen auf.



Hier sehen Sie nicht nur Ihre eigene Gesundheit, sondern auch die jeweilige Herzfrequenz. Nach Sprints im Zickzackkurs auf einer von Scharfschützen kontrollierten Straße schnellt der Aderschlag ganz schön in die Höhe. Bei **Battlefield 2** gilt das Gleiche wie beim Biathlon: Mit ruhigem Puls schießt es sich merklich besser.

Die gewählte Waffe inklusive noch vorhandener Munition lässt sich hier ebenso wie der Zustand genau ablesen.

den fortschrittlichsten Waffen, modernen Kommunikationsmöglichkeiten und sämtlicher Kriegsmaschinerie der Gegenwart läutet **Battlefield 2** die Ära der modernen Kriegsführung ein.

Mehr Spieler!

Aufseiten der USA oder ihres Bündnispartners China ziehen die Spieler gegen eine Koalition des Mittleren Ostens in die virtuellen Schlachten. Schauplätze sind der Mittlere und Vordere Osten sowie Sibirien. Damit das alles keine ganz so sandige Angelegenheit wird, soll es zusätzlich ein Dschungelszenario geben – welches sich allerdings merklich von denen aus **Battlefield Vietnam** unterscheiden wird. Kapitulierten die Server beider Vorgänger bereits bei 32 beziehungsweise 64 Mitspielern, liefern sich in **Battlefield 2** weit mehr als 100 PC-Soldaten packende Online-Gefechte. Der Clou: Abhängig von der Spieleranzahl ändern die über 50 mitgelieferten Karten dynamisch ihre Eigenschaften, beispielsweise die Anzahl der Fahr- oder Flugzeuge. „Damit gewährleisten wir ein ideal ausbalanciertes Gameplay!", prophezeit Gustavsson.

Traum aus tausendundeiner Schlacht

Zwar gibt es auch in **Battlefield 1942** und **Battlefield Vietnam** vereinzelt Häuserkämpfe, die Schwerpunkte liegen jedoch bei Scharmützeln außerhalb der Städte auf größeren Arealen. **Battlefield 2** hingegen setzt schwerpunktmäßig auf fesselnde Straßenkämpfe in arabisch geprägten Städten, die von Bauweise und Aufmachung her frappierend an die

MODERNES KRIEGSGERÄT Hightech-Waffen und -Fluggeräte wie dieser AH-1Z-Kampfhubschrauber stehen in Battlefield 2 zur Auswahl.

tagtäglich über den Fernseher flimmernden Bilder aus irakischen Widerstandsnestern in Faludscha, Nadschaf oder Basra erinnern. Digital Illusions legt allerdings Wert darauf, dass es sich beim dritten Teil der **Battlefield**-Serie ausschließlich um fiktive Gefechte der Neuzeit und keinesfalls um ein „Spiel zum Irakkrieg" handelt.

Sensationelle Grafik

Optisch haut einen **Battlefield 2** im wahrsten Sinne des Wortes vom Hocker. Bereits im momentanen Beta-Stadium stiehlt es aktuellen Team-Shootern glatt die Show und läutet ein neues Grafik-Zeitalter ein. In Echtzeit berechnete und extraweiche Schatten sowie volumetrische 3D-Wolken am Horizont und Unmengen von Lichteffekten hauchen den einzelnen Maps mehr Leben ein als zuvor und lassen die Umgebung sehr viel natürlicher wirken. Nicht nur Soldaten oder Häuser, auch kreuz und quer umherhängende Stromkabel werfen Echtzeit-Schatten auf den staubigen Asphalt und vorbeirauschende Fahrzeuge. Boten die Vorgänger nur platte Bodentexturen und kantige Objekte, lassen sich in **Battlefield 2** bei näherer Betrachtung sogar einzelne Sandkörner auf dem Boden ausmachen. Und rauscht ein Panzer mit voller Wucht gegen ein Haus, sind gar Risse in der Fassade zu erkennen. Außerdem ist es erstmals möglich, die komplette Umgebung wie bei **Söldner** in Schutt und Asche zu legen.

Tarnung ist nicht gleich Deckung

Doch das Ende der optischen Fahnenstange ist noch nicht erreicht – denn aus den

Geballte Feuerkraft: **AH-1Z-Hubschrauber**

Der hocheffiziente und superleichte Kampfhubschrauber ist Battlefield-Veteranen bereits aus Battlefield Vietnam ein Begriff.



Ausstattung: Lasergelenkte AGM-114-Hellfire-Luft-Boden-Raketen, AIM-9-Sidewinder-Luft-Luft-Raketen, AGM-114F-Hellfire-Anti-Schiff-Raketen, dreiläufiges 20-mm-MG, Panzerung kann in beschränktem Maße der klassischen sowjetischen 23-mm-Flugabwehrmunition widerstehen, vierblättriger Hauptrotor für höhere Geschwindigkeiten und größere Wendigkeit, hochmoderne Zielerfassungs- und Nachtsichtsysteme.

Geschichte: Das legendäre Erstlingsmodell der Reihe, die AH-1G Huey Cobra, wurde von den US-Streitkräften im Vietnam-Konflikt eingesetzt und war der erste reine Kampfhubschrauber der Welt.

Einsatzzweck: Hohe Beweglichkeit, klein, leicht, aber im Verhältnis zur Größe hohe Feuerkraft: Die US-Spezialeinsatztruppe der Marines schwört bei ihren schwierigen Einsätzen auf die Cobra-Reihe. Aber auch Länder wie Bahrain, Taiwan, Südkorea oder Japan verwenden das Multitalent.

Aktuelle und kommende Mehrspieler-Shooter **im Vergleich**

Wie schlägt sich Battlefield 2 im Vergleich zu anderen Mehrspieler-Shootern? PC Games hat für Sie verglichen:



	Söldner	Joint Operations	Battlefield 1942	Battlefield Vietnam	Battlefield 2
Schauplatz	Fiktive Schlachten in Sibirien im Jahr 2010	Fiktive, indonesische Dschungel-Inseln	Historische Kämpfe im Europa des 2. Weltkriegs	Historische Schlachten während des Vietnamkriegs	Fiktive Kämpfe im mittleren Osten der heutigen Zeit
Max. Spieleranzahl	32	>100	64	64	>100
Fahrzeuge/Fluggeräte/Schiffe	Ja/Ja/Nein; insgesamt 70	Ja/Ja/Ja; insgesamt 20	Ja/Ja/Ja, insgesamt 34	Ja/Ja/Ja; insgesamt 23	Ja/Ja/Ja, insgesamt 30
Charakterklassen	8	7	5	4	7
Kriegsparteien	2	2	5	4	3
Waffen	60	Ca. 35	30	36	Ca. 40
Karten	26	>70	16 + 4 Bonusmaps im Netz	14	>50
Spiel-Modi	8	3	4	3	N. n. b.

einstigen Pixel-Soldaten sind fotorealistische Krieger geworden. Machten bei **Battlefield Vietnam** die akkuraten Gesichtstexturen noch den wirklichkeitsnahesten Eindruck, überzeugt nun das Spielermodell als Ganzes. Beispiele gefällig? Jedes einzelne Kleidungsstück und alle Ausrüstungsgegenstände sind individuell modelliert. Am Gürtel befestigte Trinkflaschen baumeln beim Laufen klappernd von links nach rechts und in der Hosentasche verstaute Handgranaten oder Taschenlampen zeichnen sich am Stoff der Uniform ab. Zudem wird die Kampfkluft nach Ausflügen in Tümpel und Seen oder nach anstrengenden Kriech-Arien über den heißen Wüstensand schmutzig und bekommt Risse. Für lebensnahe Animationen sorgt das Motion-Capturing-Verfahren, ein Ragdoll-Physiksystem zeigt zudem die Wirkung von Treffern. Dank des neuen „Bullet-Penetration-Modells" ist es nicht mehr möglich, hinter einer Zeltwand oder dünnem Wellblech Schutz gegen MG-Feuer zu suchen. Je nach Materialbeschaffenheit durchdringen die Projektile nun ehemals sichere Deckungen. All diese optischen und physikalischen Details haben allerdings ihren Preis – sie werden für Grafikkarten der neuesten Generation wie die Radeon X800 Pro entwickelt, die teilweise noch gar nicht auf dem Markt sind. Natürlich können Sie **Battlefield 2** auch mit einer älteren Grafikkarte einsetzen, Sie müssen aber hinsichtlich des Detailgrads leichte Abstriche in Kauf nehmen. Die Systemanforderungen sind ebenfalls gestiegen, unterhalb eines 1,5-GHz-Prozessors und 512 MByte Arbeitsspeicher dürfte nicht viel gehen.

Charakter-Frage

In die Gefechte des Nahen Ostens ziehen Sie mit sieben Charakterklassen, darunter Scharfschützen, Anti-Pan-

Vergleich beider Kriegsparteien: **USA** vs. **Koalition des Mittleren Ostens**

In Battlefield 2 bekriegen sich Amerikaner und deren Verbündete mit einer Koalition des Mittleren Ostens – wir stellen Ihnen beide Parteien vor.

USA

Ausstattung:
Das M4-Gewehr der Amerikaner ist ideal für Straßen- und Häuserkampf, da es auch auf größere Entfernungen eine starke Feuerkraft besitzt. Das Schwestermodell des M16 zeichnet sich außerdem durch geringes Gewicht, Präzision und hohe Zuverlässigkeit aus.

Geschichte:
Als selbst ernannte Weltpolizei waren die Vereinigten Staaten von Amerika an jedem größeren Konflikt der vergangenen Jahrzehnte beteiligt. Die jüngste Auseinandersetzung war beziehungsweise ist der umstrittene dritte Irakkrieg, der trotz des Sturzes von Diktator Saddam Hussein unverändert andauert.

Besonderheiten:
Die amerikanische Armee ist die modernste und größte der Welt. Den Einsatztruppen wie den Marines oder der Delta-Force stehen die fortschrittlichsten Waffen und Ausrüstungen zur Verfügung. Technische Finessen wie hochmoderne Nachtsichtgeräte oder punktgenaue GPS-Systeme gehören zur Standardausrüstung.

Koalition des Mittleren Ostens

Ausstattung:
Die AK-47 ist seit Jahrzehnten eine der meistverbreiteten und -kopierten Waffen der Welt. Die mäßige Zuverlässigkeit beruht auf der einfachen Bauweise und dem extrem hohen Gasdruck, der beim Abschuss des Projektils keinerlei Rückstände hinterlässt.

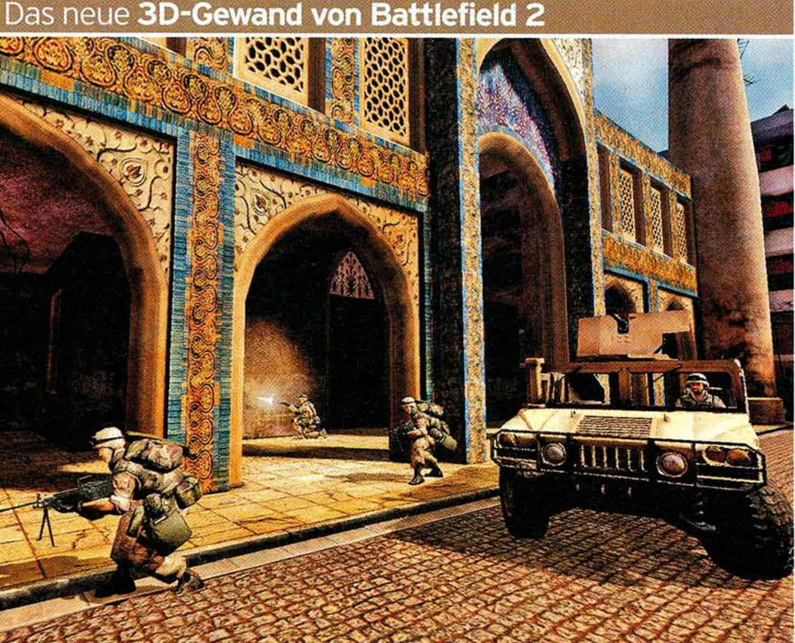
Geschichte:
Ob wegen des reichhaltig vorhandenen Öls (wie beim Irak-Kuwait-Krieg 1990-1991) oder wegen territorialer Streitigkeiten beim stetig anhaltenden Israel-Palästina-Konflikt – der Mittlere Osten ist seit Jahren ein Krisenherd.

Besonderheiten:
Aufgrund der technischen Unterlegenheit verwenden die Koalitionstruppen vorwiegend Guerilla-Taktiken, um gegen die bestens ausgerüsteten US-Streitkräfte im Städtekampf anzukommen. In Verbindung mit der zahlenmäßigen Überlegenheit der Koalitionstruppen werden Sie zu einem ernst zu nehmenden Gegner.

DICKES DING In den verwinkelten Gassen bilden die trägen Panzer den besten Schutz vor feindlichen Kriegern.

SONDEREINSATZKOMMANDO Die Elitesoldaten sind eine von sieben Charakterklassen.

Das neue **3D-Gewand von Battlefield 2**





ANIMATIONEN Die Modelle bewegen sich wesentlich geschmeidiger als in den Vorgängern; auch die Spielphysik ist glaubwürdiger.

DYNAMISCHE BELEUCHTUNG Lichtquellen wie das Mündungsfeuer des M4-Karabiners beleuchten Spielwelt und Figuren.



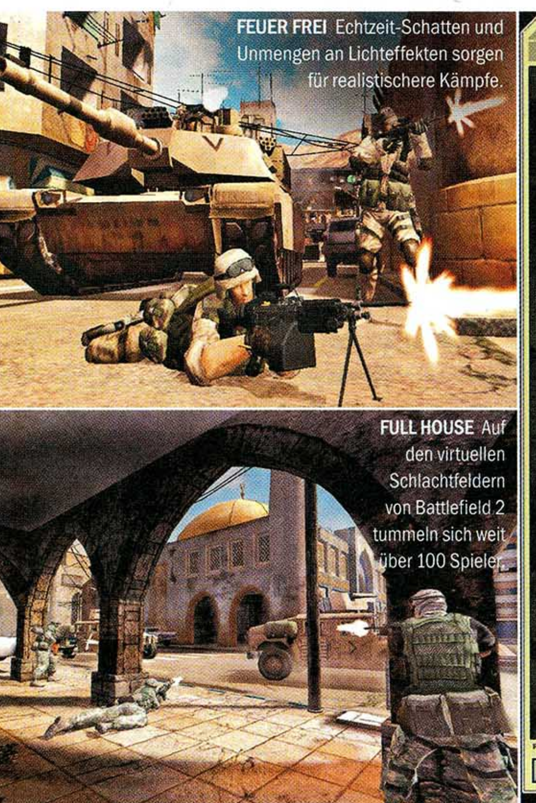
BUMP MAPPING Mit Bump Mapping erzeugen die Entwickler Oberflächendetails wie das Profil auf den Fahrzeugreifen.

HOCHAUFLÖSENDE TEXTUREN Gestochen scharfe Texturen sorgen für eine ultrarealistische Levelgrafik.

zer-Einheiten, Elitesoldaten oder Sanitäter. Letztgenannte sind mit Defibrillatoren ausgestattet und können außer Gefecht gesetzten Kameraden innerhalb von 20 Sekunden per Elektroschock neues Leben einhauchen. Ferner verteilen Sie die Stromstöße auch zur Selbstverteidigung an feindliche Soldaten. Damit Ihre Krieger auf dem Schlachtfeld eine gute Figur abgeben, haben Sie zudem die Möglichkeit, deren komplettes Outfit von Kopf bis Fuß selbst zu bestimmen. Im mitgelieferten Charakter-Editor sticken sich Clans ein eigenes Logo auf die virtuelle Uniform. Außerdem können Sie sich nun wie im Action-Hit **Unreal Tournament 2004 (dt.)** ein dauerhaftes Profil zulegen. Dort wird festgehalten, wie oft Sie bereits in die Schlacht gezogen sind, wie viele Gegner Sie per Messer erledigt haben oder was für Medaillen Sie bereits einheimsen durften. Besonders gute PC-Krieger steigen so im Laufe der Zeit ganz Rollenspiel-like vom einfachen Gefreiten bis zum General auf und schalten nebenbei neue Waffen frei. Die militärische Karriereleiter nach oben klettert auch derjenige, der anderen Teammitgliedern hilft. Sei es beim Auseinandernehmen eines gegnerischen Bunkers als MG-Schütze an Bord eines Panzers oder beim Reanimieren eines Kameraden mittels Defibrillator auf dem Schlachtfeld.

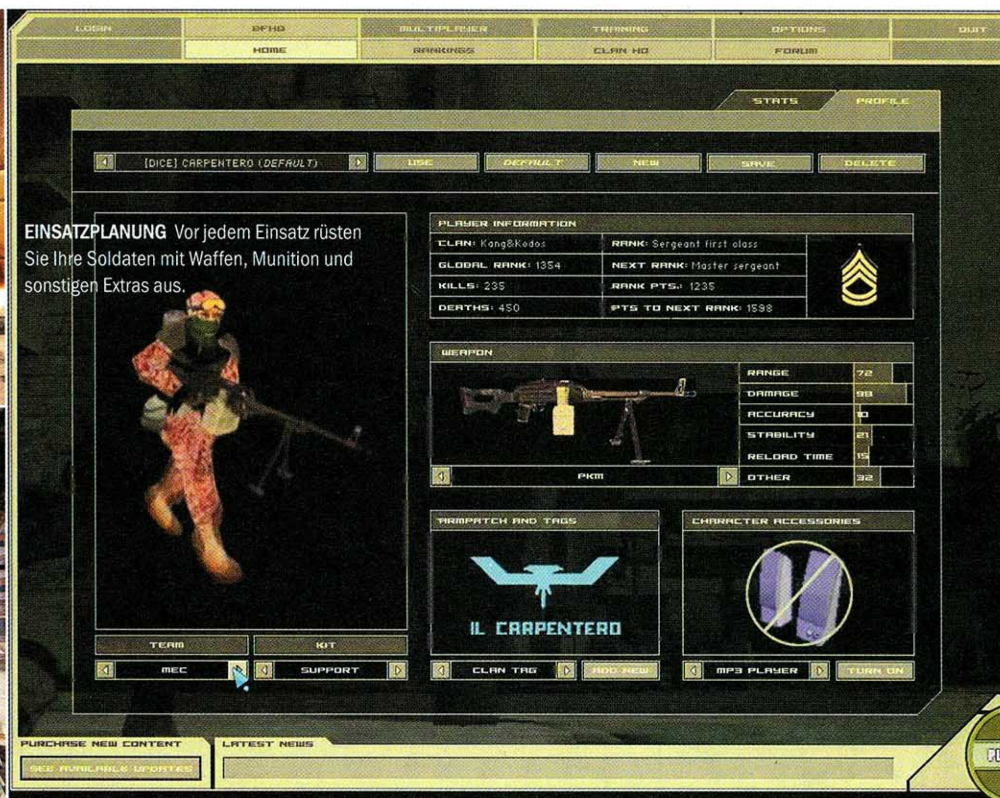
Komplexe Waffen, einfache Bedienung

Waffenarsenal und Fuhrpark lassen das Herz eines jeden Hobby-Militaristen höher schlagen. Neben lasergesteuerten Panzerabwehrraketen, Maschinengewehren mit automatischer Zielerfassung oder funkgesteuerten Sprengladungen können Sie auch auf modernste Kommunikationsmittel, Nachtsichtgeräte, mobiles Radar oder Wärmebildkameras zurückgreifen. Wer es etwas wuchtiger mag, kann mit dem raketenbestückten M1A2-Abrams- oder Tunguska-Panzer an die Front scheppern, während Luftikusse mit topaktuellen Kampfjets oder Apache-Helikoptern um die Vorherrschaft am Himmel kämpfen. „Die Zeiten, in denen man sich im Heck eines Flugzeugs oder Helikopters zu Tode langweilte, sind zum Glück vorbei", so Lars Gustavsson. In **Battlefield**



FEUER FREI Echtzeit-Schatten und Unmengen an Lichteffekten sorgen für realistischere Kämpfe.

FULL HOUSE Auf den virtuellen Schlachtfeldern von Battlefield 2 tummeln sich weit über 100 Spieler.



EINSATZPLANUNG Vor jedem Einsatz rüsten Sie Ihre Soldaten mit Waffen, Munition und sonstigen Extras aus.

2 ist jeder Platz mit einem Waffentyp oder einer Informationseinheit (Funkgerät, Laptop) ausgestattet. Aufgrund massiver Beschwerden der Spielerschaft wird das Handling der Fluggeräte wieder sehr viel arcadelastiger, an der realen Ausrüstung und Beschaffenheit der einzelnen Vehikel ändert sich jedoch nichts. Wie schon bei den bisherigen Titeln der Serie soll die Steuerung möglichst einfach von der Hand gehen, aber so glaubwürdig wie möglich wirken. Da **Battlefield 2** in der Neuzeit spielt, ist das Erfassen und Ausschalten von Zielen leichter als anno **1942**. Automatische Zielerfassungssysteme und Wärmelenkraketen sind eine große Hilfe, wollen aber auch korrekt bedient werden. Taucht ein feindlicher Panzer im Fadenkreuz auf, ist die Arbeit mit einem Klick auf die Feuertaste noch nicht getan. Wie im echten Soldatenleben muss der Stahlkoloss weiterhin im Visier behalten werden, andernfalls verliert die Rakete ihr Ziel oder schlägt im Eifer des Gefechts ganz woanders ein. Klingt kompliziert – ist aber relativ einfach. Schließlich sollen sich die komplexeren Waffensysteme genauso leicht wie bei den Vorgängern bedienen lassen.

Die Zeiten, in denen man sich im Heck eines Helikopters langweilen musste, sind vorbei.

Geheime Spielvariante in Arbeit

Das neue Kommunikationssystem dürften die Spieler lieben. Nicht nur das durchdachte Interface und der Commander-Modus (siehe Extra-Kästen), sondern auch das unkomplizierte Melden feindlicher Einheiten ist eine echte Bereicherung. Sie haben ein gegnerisches MG-Nest erspäht? Dann nehmen Sie es einfach ins Fadenkreuz und klicken auf die sekundäre Feuertaste. Nun erhält jedes Teammitglied eine akustische Meldung Ihrer Entdeckung und der Bunker taucht auf der stets präsenten Übersichtskarte am rechten Bildrand auf. Auf diese Weise lassen sich auch Ziele für Ihre Piloten markieren. Die zahlenmäßig überlegenen, technisch aber leicht rückständigen Koalitionstruppen arbeiten aus Gründen der Fairness mit dem gleichen Kommunikations- und Zielmarkierungssystem.

Bei welchen Spiel-Modi dieses zum Einsatz kommt, ist noch ungewiss. Sicher ist, dass es in jedem Fall den aus den Vorgängern bekannten Eroberungs-Modus geben wird. Genau wie einen Einzelspieler-Modus gegen intelligente Computergegner. Außerdem ist eine weitere Spielvariante in Arbeit. Nähere Details dazu wollen die Entwickler zwölf Monate vor der Veröffentlichung noch nicht preisgeben.

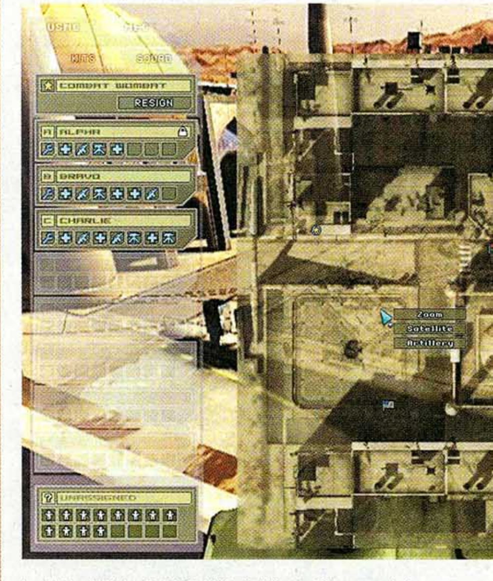
ERSTEINDRUCK

*Mit **Battlefield 2** stößt das Entwicklerteam Dice in neue Dimensionen vor. Nicht nur grafisch, sondern auch hinsichtlich des Gameplays erwartet Fans von Mehrspieler-Shootern ein völlig neues Spielerlebnis. Erst recht, wenn der Commander-Modus – wie angekündigt – spektakulärer als bei **Söldner** ausfällt.* CHRISTIAN SAUERTEIG

Entwickler .... Digital Illusions CE
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... Frühjahr 2005

Der Commander-Modus

Der direkte Einsatz an der Front ist Ihnen zu nervenaufreibend? Dann mimen Sie doch einfach den Oberbefehlshaber Ihrer Armee.



Im dritten Teil der **Battlefield**-Serie können Sie erstmals in die Rolle des Commanders schlüpfen. Anstatt sich mit Maschinengewehr oder Kampfhubschrauber ins Schlachtgetümmel zu stürzen, verfolgen Sie das Kampfgeschehen aus Ihrem virtuellen Kommandostand – einer detaillierten Übersichtskarte des Kriegsgebiets. Per Mausklick dirigieren Sie Ihre Truppen durch die engen Straßenschluchten, entsenden Luft- oder Artillerieunterstützung und verfolgen alle Bewegungen der gegnerischen Einheiten. Am Ende der Schlacht erfolgt eine detaillierte Bewertung Ihrer Vorgehensweise. Dabei zählen nicht die Leistungen einzelner Kämpfer, sondern die der Truppe im Ganzen. Jede Kriegspartei stellt einen Commander.

Sean Decker und Jamil Dawsari im Interview

„Battlefield 2 ist noch Mod-freundlicher!"

Sean Decker, Produzent

PC Games: Was denkst du, was hat den Spielern an **Battlefield 1942** und **Battlefield Vietnam** am besten gefallen und was weniger gut? Wie wollt Ihr die Stärken beider Titel ausbauen und die Schwächen eliminieren?
Sean Decker: „In **Battlefield 1942** können die Spieler machen, was sie wollen, und genießen sämtliche Freiheiten. Kein anderes Spiel hat Mehrspieler-Schlachten derart realistisch und zugleich spaßig umgesetzt. **Battlefield Vietnam** hat diese Spiel-Philosophie fortgesetzt. Also werden wir einen Teufel tun und das alles ändern! Zulegen können wir noch bei der Grafik, der Interaktivität der Umgebung. So ist es bei **Battlefield 2** beispielsweise möglich, die Umwelt komplett zu zerstören."

PC Games: Warum habt ihr euch für den Irakkonflikt als Szenario entschieden?



Jamil Dawsari

Der gebürtige Amerikaner Jamil Dawsari arbeitet als Associate Producer von **Battlefield 2** bei Digital Illusions in Stockholm. Zuvor war er maßgeblich an der Entwicklung von **Battlefield Vietnam** sowie den beiden Add-ons **Road to Rome** und **Secret Weapons of WW2** beteiligt.

Sean Decker: „Wir haben nicht speziell den Irak gewählt, sondern nicht näher definierte Schauplätze im Mittleren Osten, da er nun mal eine Konfliktzone ist und auch landschaftlich mit Wäldern, Stränden, Wüsten, Bergen viel Abwechslung bietet. Außerdem haben wir einige Kämpfe in Asien angesiedelt."

PC Games: Erzähl uns mehr über die Maps: Wie groß werden sie? Und gibt es noch was anderes außer Wüste?
Jamil Dawsari: „Die Karten von **Battlefield 2** passen sich automatisch der Spieleranzahl auf dem Server an. Wenn das Match nur 16 Teilnehmer hat, wird das Spielfeld kleiner. Wenn sich 120 Leute auf dem Server tummeln, wird die Arena riesig und es gibt viel mehr Fahrzeuge. Was die Szenarien anbelangt: Es wird alles geben, was **Battlefield 1942** schon zu bieten hatte, von Wüsten über Wälder bis hin zu Städten."

PC Games: Welche Waffen und Vehikel können wir erwarten?
Sean Decker: „Das moderne Zeug, das du in den Nachrichten oder im Discovery Channel siehst. Wir planen momentan 30 moderne Fahrzeuge und ungefähr 40 Waffen."

PC Games: An welchen Stellen habt Ihr die Grafik aufgebohrt?
Sean Decker: „Die Grafik-Engine ist komplett neu und Shader-basiert. Wir haben eine dynamische, pixelgenaue Licht-und-Schatten-Berechnung eingebaut. Die Physik-Engine wurde von Grund auf überarbeitet und um neue Features erweitert, wie ein Ragdoll-System."

PC Games: Welche Funktion hat der neue Commander?
Jamil Dawsari: „Wir wollten es den Spielern erleichtern, ihre Aktionen mit ihren Mitspielern abzusprechen. Der Commander wird die Teams darüber auf dem Laufenden halten, was auf dem Schlachtfeld abgeht. Dafür stehen ihm einige spezielle Werkzeuge zur Verfügung, die sonst kein anderer hat. Allerdings muss er aufpassen, dass er dabei nicht selbst unter Beschuss gerät, denn er wird zusammen mit seinen Männern im Kampfgebiet sein."

PC Games: Gibt es neue Spiel-Modi in **Battlefield 2**?
Sean Decker: „Wir probieren derzeit viele Spiel-Modi aus, spielen sie Probe, um zu sehen, ob sie Spaß machen. Auch dazu später mehr."

PC Games: Wird **Battlefield 2** genauso Mod-freundlich wie die Vorgänger sein? Ist ein spezieller Editor angedacht?
Sean Decker: „**Battlefield 2** wird sogar noch Mod-freundlicher sein als **Battlefield 1942** oder **Battlefield Vietnam**. Wir arbeiten bereits an vielen Tools für die Community und diskutieren in unseren Foren mit den Spielern, was sie in Sachen Modding erwarten. Und dann werden wir unser Bestes tun, diese Erwartungen auch umzusetzen."

PC Games: Gibt es Pläne für ein Mehrspieler-Netzwerk wie Battle.net oder werdet ihr weiterhin Gamespy verwenden?
Sean Decker: „Wir entwerfen derzeit bleibende Funktionen, ähnlich denen von Online-Rollenspielen, also Ränge und Fähigkeiten, die auf dem Server gespeichert werden."

PC Games: Das Kommandomenü sieht dem von **Raven Shield** ähnlich. Welche Vorteile hat dieses System?
Sean Decker: „Wir wollten ein einfacheres, effizienteres Tool zur Spielerverständigung entwerfen, das kontext-sensitiv arbeitet. Wenn du das Menü beispielsweise auf einen Panzer ausrichtest und ‚Feind gesichtet!' anwählst, hört der Rest des Teams automatisch ‚Feindlicher Panzer gesichtet!'."

PC Games: Wird es auch für **Battlefield 2** kostenlose Zugaben wie neue Maps oder Waffen geben, die man über eure Homepage herunterladen kann. Und wie sieht es mit Add-ons aus?
Jamil Dawsari: „Alle kostenlosen Goodies und Add-ons basieren bei uns seit jeher auf Wünschen der Spieler. Das wird auch in Zukunft so sein. Wir haben stets ein Auge auf unsere Foren und bemühen uns, allen Wünschen der Spieler gerecht zu werden."



NUR 1X BESTELLEN UND LANGE SPASS HABEN !!!

POWER PIX PAKETE



Start PGS 42041 · Start PGS 42141 · Start PGS 42560
Start PGS 42100 · Start PGS 42140 · Start PGS 42060
Start PGS 42329 · Start PGS 42094 · Start PGS 42052
Start PGS 42562 · Start PGS 42124 · Start PGS 42053

...UND VIELE MEHR!!

RINGTONE PAKETE

START PGS 82454 MY BAND
START PGS 82455 SUGA SUGA
START PGS 82439 YEAH
START PGS 82438 LEFT OUTSIDE ALONE
START PGS 82437 HEY MAMA
START PGS 82436 STRONG
START PGS 82435 CAN'T WAIT UNTIL TONIGHT
START PGS 82434 GET IT TOGETHER
START PGS 82433 RED BLOODED WOMAN
START PGS 82432 BEHIND THE SUN
START PGS 82431 DER LETZTE STERN
START PGS 82430 LIEBE IST ALLES
START PGS 82429 TOXIC
START PGS 82428 HUNGRIGES HERZ
START PGS 82427 SIEHST DU DAS GENAUSO
START PGS 82426 TOUGH ENOUGH
START PGS 82389 DU HAST MEIN HERZ...
START PGS 82387 AUGEN AUF
START PGS 82386 FROM THE INSIDE
START PGS 82385 LADYS NIGHT
START PGS 82316 AXEL F 2003
START PGS 82313 FIGHTER
START PGS 81030 DAS LIED VOM TOD
START PGS 81174 DAS BOOT

...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE



Start PGS 42160 · Start PGS 42213 · Start PGS 42176
Start PGS 42220 · Start PGS 42226 · Start PGS 42181
Start PGS 42410 · Start PGS 42216 · Start PGS 42215

...UND VIELE MEHR!!

SMS-PIX PAKETE

Start PGS 67132 · Start PGS 60140 · Start PGS 63599
Start PGS 60001 · Start PGS 60128 · Start PGS 65246
Start PGS 63207 · Start PGS 66464 · Start PGS 61677
Start PGS 61002 · Start PGS 60608 · Start PGS 62508
Start PGS 63474 · Start PGS 62668 · Start PGS 63148
Start PGS 63796 · Start PGS 63550 · Start PGS 63154

...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START PGS-NUMMER an 87555*

BESTELLBEISPIEL: "START PGS-42160" (DU BESTELLST DAS PIX-PAKET) BITTE LEER-UND MINUSZEICHEN BEACHTEN !

Service nur für Vodafone, D1, E-Plus und O2 möglich.(E-Plus und O2 max 30 Tage) Sende Stop + ursprünglichen Besteltext (Beispiel STOP PGS-42160) um Dein Abo jederzeit zu kündigen. 12 ct. AnbieteranteilVodafone.T-Mobil Ant. zzgl. 20ct. Alle Pakete erhältst Du im Abo täglich je 1,99 /SMS.Mit jedem anderen Bestelltext hinter Start, der nicht in dieser Werbung aufgeführt ist, bestellst Du unser tägliches Abo 'Spaß-SMS des Tages' zum Weiterversenden.

POWER RINGTONES

Genial!: Polyphon und monophon

NEU!

FÜR ALLE GÄNGIGEN NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG AUSSERDEM:SONY-ERICSSON T300, T610 SHARP GX10, PANASONIC GD87



CHART-BREAKER
82455 SUGA SUGA
82454 MY BAND
82439 YEAH
82438 LEFT OUTSIDE ALONE
82437 HEY MAMA
82436 STRONG
82435 CAN'T WAIT UNTIL TONIGHT
82434 GET IT TOGETHER
82433 RED BLOODED WOMAN
82432 BEHIND THE SUN
82431 DER LETZTE STERN
82430 LIEBE IST ALLES
82429 TOXIC
82428 HUNGRIGES HERZ
82427 SIEHST DU DAS GENAUSO
82426 TOUGH ENOUGH
82389 DU HAST MEIN HERZ...
82388 WELCOME TO MY ISLAND
82387 AUGEN AUF
82386 FROM THE INSIDE
82385 LADYS NIGHT
82382 MANDY
82381 POISON
82380 MY IMMORTAL
82316 AXEL F 2004
82336 TROUBLE

MOVIE UND TV KULT
81030 DAS LIED VOM TOD
82342 DER DRITTE MANN
82337 CHARLIE'S ANGELS
81031 HALLOWEEN
81168 JAMES BOND THEMA
81140 FLINTSTONES
81764 DAS A-TEAM
81174 DAS BOOT
81865 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
81814 MISS MARPLE
81182 DIE MAUS
81164 MISS. IMPOSSIBLE
81809 DER PATE
82344 SEX AND THE CITY
82341 DALLAS
82343 LIKE ICE IN THE SUNSHINE
82338 JACKASS
82149 WICKI
81817 WER HAT AN DER UHR...
81816 MUPPETS
81169 GZSZ
82155 COBRA 11
82146 PIPI LANGSTRUMPF
82144 LÖWENZAHN
82150 INSEL M. 2 BERGEN
82148 CAPTAIN FUTURE

ALLTIME KULT-KRACHER
81819 MANA MANA
81653 BACARDI FEELING
81041 DEUTSCHE HYMNE
81124 SMOKE ON THE WATER
81587 NEW YORK NEW YORK

Colored Logos



41003 · 41014 · 41010

FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

Display MOVIES

NEU

Mega-Geil! Farbige Animated Movies auf Deinem Display !

42184
42160 · 42157 · 42177
42175 · 42176 · 42181
42318 · 42367 · 42229
42183 · 42440 · 42182
42243 · 42410 · 42226
42231 · 42218 · 42438

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

▲86688
Farbige Logos €2,99/SMS,max. €5,98 f. 2 SMS
(Vodafone Ant.zzgl.12ct/SMS. T-Mobil Ant.zzgl.20ct /SMS)

SO GEHT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "PGS" UND DIE BESTELLNUMMER AN:
86688▲
ZUM BEISPIEL: PGS42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:
0190 **849124** 1,86 €/min
: 0900545406 € 3,63/Min · :0900902325 SFR 4,23/Min.

GIGA-GEILE COLORED PIX

Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!



42411 · 42141 · 42041 · 42140 · 42206 · 42149



42512 · 42053 · 42074 · 42560 · 42391 · 42239







42286 · 42100 · 42103 · 42114 · 42234 · 42329



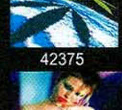




42409 · 42166 · 42137 · 42276 · 42562 · 42099



42511 · 42098 · 42425 · 42375 · 42328 · 42561




42423 · 42323 · 42421 · 42485 · 42392 · 42124





42134 · 42374 · 42327 · 42324 · 42154 · 42144





42064 · 42059 · 42063 · 42164 · Display-Cleaner* 41016

*DISPLAY-CLEANER FÜR NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650



NEU!



GENIAL: Schicke einfach ein Namens-Bild an Deine Freunde:
Schreibe hinter Deine Bestellung die Zielrufnummer...fertig!
Beispiel:PGS 42416 Axel 0171-123456

KULT-PIX MIT DEINEM NAMEN



42481



42418



42495



42489



42500



42417

Für alle Handys mit Farbdisplay

So geht's:
Schicke eine SMS mit:
PGS Bestellnummer und einem kurzen Namen an:
86688▲
z.B.: PGS 42416 Axel
(du bestellst Pix Nr 42416 mit dem Namen "Axel")
siehe Produktbeispiel*



Knights of the Old Republic 2

Star-Wars-Rollenspielhit, Episode II: Die Fortsetzung verspricht noch mehr spielerische Freiheiten, geheimnisvolle Gefolgsleute und folgenschwere Entscheidungen sowie viele, viele Sith-Lords.



EINDRUCK SCHINDEN Der Kampffertigkeiten-Ausbau wird durch neue Animationen gewürdigt.



MAN LERNT NIE AUS Zu alten Standards (Energiesalv reflektieren) gesellen sich über 30 neue Machtkräft

Schön ist es, ein tugendhafter Jedi zu sein. Man hilft alten Damen über die Straße, hat ein offenes Ohr für alle jammernden Bürger … und träumt doch manchmal davon, „den Vader zu machen". Regeln brechen, Grundsatzdiskussionen kurzerhand mit dem Laserschwert beenden und all die coolen schwarzen Fummel anziehen, die in Sith-Kreisen so beliebt sind. Die Wahl zwischen Gut und Böse stand auch im Mittelpunkt von **Knights of the Old Republic** (**KOTOR**), dem ersten **Star Wars**-Rollenspiel. Durch seine Entscheidungen sammelte der Spieler helle und dunkle Macht-Punkte mit Auswirkungen auf Persönlichkeit und Jedi-Macht-Repertoire. Dies wurde konsequent bis zum mehr oder weniger bitteren Ende durchgezogen: Zwei völlig unterschiedliche Schlussvarianten krönten die spannende Story.

Große Preisfrage: Wie knüpft man in einer Fortsetzung an diese Handlung an? „Das war eine echte Herausforderung, denn wir wollten auf jeden Fall die Entscheidung des Spielers respektieren", meint Chris Avellone, Lead Designer von **Knights of the Old Republic 2**. Die Lösung: In der Anfangsphase des neuen **Star Wars**-Rollenspiels befreien Sie einen Halunken namens Atton Rand aus der Gefangenschaft. In einem Dialog fragt er Sie nach den politischen Geschehnissen der letzten Jahre und dem Schicksal eines gewissen Revan aus. Einsteiger wählen beliebige Antworten, aber Kenner des Vorgängers können hier die passende Variante ihres früheren Spielerlebnisses angeben. Diese Ereignisse sollen in die neue Handlung eingeflochten werden, inklusive Gastauftritten früherer Party-Charaktere und der Aufklärung von Revans weiterem Schicksal.

Neue Helden, neues Team

KOTOR 2 setzt fünf Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers an; zu Beginn basteln Sie einen taufrischen Level-1-Charakter (alte Spielstände lassen sich nicht importieren). Da es sich dabei um einen ausgestoßenen Jedi handelt, ist ein gewisser Restdraht zur Macht vorhanden, der rascher für Sonderfähigkeiten und Laserschwert-Einsatz sorgt als im Vorgängerspiel. Das Etikett „Neuling mit bewegter Vergangenheit" lässt sich auch dem Entwicklerteam Obsidian Entertainment anhängen. Die Firma gibt es erst seit einem Jahr, aber 19 der 24 Obsidian-Mitarbeiter waren früher bei Interplays Rollenspiel-Studio Black Isle an der Entwicklung von Qualitätstiteln wie **Fallout** oder **Planescape: Torment** be-

Machtpunkte für alle: **Charaktersache**

Ihr Held ist eine einflussreiche Führungskraft: So wirken sich gute beziehungsweise böse Taten auf Ihre Party-Mitstreiter aus.

Durch Ihre guten und bösen Taten im Spiel prägen Sie nicht nur die Persönlichkeit des zentralen Helden, sondern beeinflussen in **KOTOR 2** auch den Rest der Party. Je stärker Ihre Bindung zu einem der anderen Charaktere durch Gespräche und Absolvierung persönlicher Missionen gewachsen ist, desto mehr Gesinnungspunkte fallen ab. Weggefährten, die von vornherein auf einem bestimmten Pfad sind, lassen sich dadurch aber nicht komplett umpolen. Vielmehr wird die gegenteilige Wirkung erzielt, wie Chefdesigner Chris Avellone erklärt: „Sagen wir mal, du bist böse und hast ausgesprochene Gutmenschen in deiner Party. Wenn du jetzt weitere dunkle Machtpunkte sammelst, erhalten diese Charaktere helle Machtpunkte, weil sie deine moralischen Widersacher sind; du treibst sie noch mehr in die andere Richtung." Ausgenommen von jeglichem Hell/Dunkel-Einfluss sind lediglich Droiden-Party-Mitglieder.



SPEZIALISTEN „Normalsterbliche" Charaktere erhalten spannendere Spezialtalente. Zum Beispiel verfügt Kopfgeldjägerin Mira über einen Mini-Raketenwerfer und Atton Rand steht immer wieder auf, wenn er im Kampf ausgeknockt wird.

DROIDEN Der aus dem Vorgängerspiel bekannte T3-M4 darf erneut viel Blechbüchsen-Charme und Tütelüt verbreiten. Außerdem lernen Sie das Nachfolgemodell des rabiaten „Fleischsack"-Hassers HK-47 kennen.

JEDIS Nur scheinbar ist Ihr Held der letzte Jedi in der Galaxis. Im Spielverlauf gesellen sich weitere Laserschwert-Anwender wie Atris (Bild) oder die ebenso rüstige wie telepathisch begabte alte Dame Kreia zu Ihrer Truppe.



REIER-BEZIEHUNG Jedi-Kollegin Kreia (links, mit Kutte) tellt den nächsten Feind, während Mira (im Hintergrund) ns mit ein paar Salven bei der Monsterbändigung hilft.



ICH HAU DICH BLAU Eine Schar Duros-Söldner umzingelt unser Party-Mitglied.



DIE TUT'S NOCH Aus der alten Grafik-Engine wollen die Programmierer mehr Partikel-, Licht- und Wettereffekte holen.

WELTENBUMMLER Mit dem aus dem Vorgängerspiel bekannten Raumschiff Ebon Hawk erforschen Sie sieben Schauplätze.

teiligt. Nachdem Bioware aus Zeitgründen für die **KOTOR**-Fortsetzung passen musste (dort sitzt man am brandneuen PC-Rollenspiel **Dragon Age**), empfahl man die Interplay-Flüchtlinge an Lucas Arts weiter.

Die letzten Jedi-Ritter

KOTOR 2 hat nicht von ungefähr den Untertitel **Sith Lords**. Darths im Dutzend billiger sind hinter Ihrem Charakter her, bei dem es sich angeblich um den letzten bekannten Jedi in der Galaxis handelt. Das entpuppt sich jedoch als leichte Übertreibung, denn im Spielverlauf schließt sich der eine oder andere Laserschwert-Kollege Ihrer Party an. Zehn Charaktere stehen zur Wahl, dazu gesellen sich einige Bonus-Spielfiguren, die exklusiv der hellen beziehungsweise dunklen Seite zugeordnet sind.

Erster Schauplatz ist die Minenstation Peragus, auf der das von Sith-Verbänden verfolgte republikanische Schiff notlanden muss, in dem Ihr Held als Passagier im Tiefschlaf lag. Bei der weiteren Erkundung lernen Sie die ersten Mitstreiter kennen, bekämpfen störrische Roboter und stoßen in einem Hangar auf die Ebon Hawk. Was Revans Raumschiff aus dem Vorgängerspiel hier verloren hat, ist eines der zahlreichen Mysterien, die im Handlungsverlauf enträtselt werden sollen. Sieben Schauplätze werden erforscht, darunter ein paar vertraute (Tantooine), aber in erster Linie neue Welten (zum Beispiel Telos oder der Onderon-Mond Dxun). Später qualifiziert sich Ihr Held auch für Spezialisierungsklassen, von denen mindestens drei pro Gesinnungsseite geplant sind.

Stammbedienung

Obsidian übernimmt in **KOTOR 2** Bedienung, Regeln, Kampfsystem und Grafik-Engine vom Vorgänger. Sie steuern also wieder eine Dreiergruppe durch die Spielwelt und dürfen in Kämpfen jederzeit das Geschehen anhalten, um in Ruhe die Taktik zu überdenken und Befehle zu erteilen. Damit der Spielfluss nicht

Klartext: Feargus Urquhart plaudert über Interplay, Bioware und Obsidian



Von 1996 bis 2003 leitete **FEARGUS URQUHART** Interplays Rollenspiel-Studio Black Isle. Letztes Jahr gründete er seine eigene Firma Obsidian Entertainment, die derzeit KOTOR 2 entwickelt.

„Mit einer Engine und talentierten Leuten ist alles möglich!"

Orange County, je nach Freeway-Stauverhältnissen eine mehr oder weniger knappe Autostunde von Los Angeles entfernt. Der propere Bezirk, dessen Flughafen nach Westernheld John Wayne benannt ist, hat sich zu einem der heißeren Spieleentwicklungsflecken gemausert (Blizzard, Interplay, Troika). Heute sind wir in den Büros des neuen Studios Obsidian Entertainment. Firmenchef Feargus Urquhart verrät uns Hintergrundinfos zu seiner rollenspielerischen Vergangenheit und dem Umgang mit der **Star Wars**-Lizenz.

PC Games: Wie kam es bei deinem früheren Arbeitgeber Interplay zum Niedergang von Black Isle, wo so viele renommierte Rollenspiele entstanden?

Urquhart: „Seit wir Black Isle verlassen haben, gab es dort viele Veränderungen und Gerüchte darüber, was mit Produkten wie **Baldur's Gate 3** oder **Fallout 3** passiert, die ja nie offiziell angekündigt wurden. Aber eine Menge Leute wussten, dass **Fallout 3** in Arbeit war. Interplay hatte leider nicht viel Geld, der Firma ging es finanziell schlecht. Da hatte man anscheinend das Gefühl, dass PC-Rollenspiele sehr aufwendig und Konsolenspiele leichter zu produzieren sind. Ich sehe das anders: Mit einer guten Engine und talentierten Leuten ist alles möglich!"

PC Games: Wie riskant war der Wechsel vom Angestelltenjob zur eigenen Firma?

Urquhart: „Es war in vielerlei Hinsicht ein Sprung ins eiskalte Wasser. Letztes Jahr wurde ich Vater, feierte meinen 33. Geburtstag und bekam dieses ‚Jetzt oder nie'-Gefühl. Ansonsten wäre ich wohl bis zum Ende bei Interplay geblieben und hätte dann irgendwo einen Posten als Produzent oder Entwicklungsleiter angenommen, aber nie mein eigenes Ding gemacht."

PC Games: Die Fortsetzung eines Hits wie **Knights of the Old Republic** ist ein dicker Fisch für ein neues Entwicklungsstudio. Wie ist es dazu gekommen?

Urquhart: „Wir hatten schon immer ein gutes Verhältnis zu Bioware. Der Produzent von **KOTOR 2** ist Chris Parker, der früher der Produzent der **Baldur's Gate**-Serie war. Bioware wusste, dass er hier bei Obsidian arbeiten und einer der Firmeneigner sein würde. Dadurch bekamen die Leute das Gefühl, dass die Zusammenarbeit mit uns eine sichere Sache ist. Für Lucas Arts und Bioware war es schließlich ein gewisses Risiko: ‚Kann Feargus überhaupt eine neue Firma auf die Reihe kriegen, wer kann das wissen?'" (lacht)



BLECHEIMER Die metallisch glänzenden Rüstungen der Soldaten gehören auch in Teil 2 zu den optischen Leckerbissen.



NICHT UNBESCHWERT Die letzten Jedi-Ritter der Galaxis werden von einer Truppe kampfstarker Droiden attackiert.

gestört wird, wenn Sie eben mal schnell zwischen zwei Waffenkonfigurationen wechseln wollen, gibt es jetzt eine entsprechende Quickie-Funktion im Kampfaction-Menü. Dadurch soll man dazu ermutigt werden, die Boni einzelner Waffengattungen gegen bestimmte Gegner zu nutzen (zum Beispiel Ion-Blaster als Droiden-Vertilgungsmittel).

Grafisch soll es mehr Spezialeffekte gleichzeitig geben, darunter auch Wettereffekte auf den verschiedenen Planeten. Das sieht zwar alles ganz manierlich aus, kann aber im Zeitalter der DirectX-9-Schönlinge keine Erschütterung im Gefüge der Grafik-Macht auslösen.

Inhaltlich tut sich schon einiges mehr. Beim Charakterausbau können Sie sich auf rund 60 neue Fertigkeiten und Macht-Tricks freuen. Zum Beispiel bringt „Force Confusion" die Gegner dazu, sich gegenseitig anzugreifen. Der Spionblick „Force Sight" verrät dagegen die Aura anderer Charaktere: Blau ist gut und Rot ist böse. Der Ausbau von Kampftalenten wird mit neuen Animationen belohnt. Die Party-Vielfalt soll dadurch gefördert werden, dass die „Nicht-Jedis" unter Ihren Spielfiguren mit exklusiven Spezialfähigkeiten ausgestattet werden. „Im Vorgänger war es doch so, dass man kaum mehr andere Charaktere eingesetzt hat, sobald einem Jedis zur Verfügung standen", räumt Chris Avellone ein. Außerdem enthält **KOTOR 2** mehr Missionen, in denen Ihre Gruppe getrennt wird und Sie vorübergehend einen bestimmten Helden steuern müssen.

Mach mehr mit deinen Talenten

Nachdem das Modifizieren von Laserschwertern im Vorgängerspiel gut ankam, dürfen sich Bastlernaturen jetzt so richtig austoben. Um das Inventar auszumisten, zerlegen Sie überflüssige Gegenstände in deren Komponenten. Aus diesen Rohstoffen bauen Sie dann nützlichere Ausrüstung, vom Erste-Hilfe-Kasten bis zum Minen-Nachschub. Je höher bestimmte Charakter-Fähigkeiten sind, desto größer ist die Auswahl an produzierbaren Objekten. Auch sonst soll sich das Bildungsniveau stärker aufs Spielgeschehen auswirken, wie Chris Avellone erklärt: „Es bleibt bei denselben acht Talenten, aber es gibt mehr interessante Wege, um sie zu nutzen. Sprengstoff-Experten können zum Beispiel bestimmte Türen und Container in die Luft jagen. Man wird durch die Charakter-Fähigkeiten auch mehr Dialog-Optionen und Nebenmissionen freischalten können."

Derzeit peilt Lucas Arts eine weltweite Veröffentlichung im Februar 2005 an. Im Gegensatz zum Vorgänger, der zuerst für die Xbox erschien, wird die PC-Fassung diesmal zeitgleich ausgeliefert. Inhaltlich werden beide Versionen identisch sein. Auf dem PC gibt es eine optimierte Bedienung und feinere Texturen, diesmal soll die Größe der Bedienungsanzeigen besser der Grafikauflösung angepasst werden. Und Ihren inneren Konflikt zwischen heller und dunkler Seite können Sie diesmal bis unmittelbar vor Spielende pflegen, denn in **KOTOR 2** muss man sich nicht so früh festlegen wie beim Vorgänger. Qual der Wahl: Sowohl für gute als auch für böse Charaktere sind jeweils mehrere Schlusssequenz-Varianten geplant.

ERSTEINDRUCK

Keine Experimente! Die Grafik-Engine wirkt langsam ähnlich alt wie die Republik und auch beim Spielgefühl sind keine dramatischen Änderungen zu erwarten. Der Erfolg des Vorgängers gibt dieser Besitzstandswahrung Recht. Und mit den neuen Charakteren, Story-Geheimnissen und Sonderfähigkeiten gibt es genug innere Werte, auf die sich ***KOTOR****-Veteranen freuen können.* HEINRICH LENHARDT

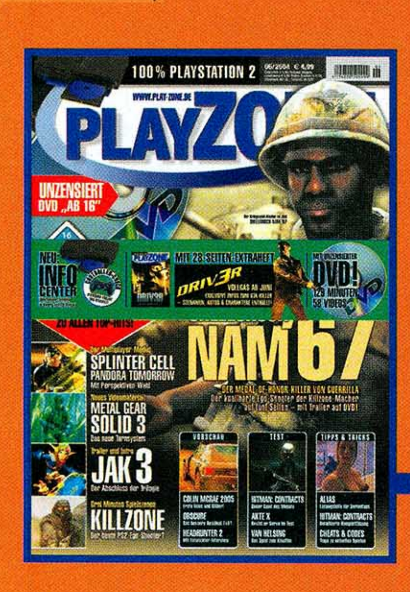
Entwickler ..... Obsidian Entertainment
Anbieter ..... Lucas Arts
Termin ..... Februar 2005

Die dunkle Seite der Macht: **Darth Nihilus**

Auf der Suche nach dem angeblich letzten Jedi-Ritter der Galaxis haben es eine Reihe finsterer Sith-Lords auf Ihren Charakter abgesehen. Darth Nihilus ist einer der gefürchtetsten Gegenspieler. Er verfügt nicht nur über die mit Abstand „mächtigsten" Fertigkeiten, sondern ist auch ein Meister im Umgang mit dem Lichtschwert.



Das Magazin für Action-Gamer.
Krass
Korrekt
Konkret



Das unabhängige
PlayStation-Magazin mit DVD.
Visit the planet playzone.

EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES YOUNG ENTERTAINMENT



Das unabhängige
Xbox-Magazin.
Ein LeXikon für Xbox-Fans!

Das meistgekaufte
Nintendo-Magazin.
Enter N-ZONE.



TEST







Petra Fröhlich pf@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Codename: Panzers, Gangland, Soldiers, Transportgigant
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle: Die Stunde Null, UT 2004 (dt.)
EINSAME-INSEL-SPIELE: C&C Generäle, Rollercoaster Tycoon Gold, Fußballmanager 2004
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die Sims 2, Half-Life 2, Die Siedler 5
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Ground Control 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Gangland

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Codename: Panzers, Söldner, Perimeter
MULTIPLAYER-FAVORIT: Söldner: Secret Wars
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike, Populous, Hearts of Iron
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Hearts of Iron 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Söldner: Secret Wars
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Verkehrsgigant

STRATEGIE

Christian Sauerteig cs@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Trackmania, DTM Race Driver 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield Vietnam, DTM Race Driver 2
EINSAME-INSEL-SPIELE: Fußballmanager 2004, Mad TV, GTA Vice City
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Movies
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Trackmania
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: True Crime: Streets of L.A.

Dirk Gooding dg@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Codename: Panzers, Thief: Deadly Shadows, Far Cry (dt.)
MULTIPLAYER-FAVORIT: Codename: Panzers Coop-Modus
EINSAME-INSEL-SPIELE: X2, Medieval: Total War, Nexus
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Nexus, Republic Commando, Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Ground Control 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Söldner

ACTION

Thomas Weiß tw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Beneath a Steel Sky
MULTIPLAYER-FAVORIT: Unreal Tournament 2004 (dt.)
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: FEAR
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Thief: Deadly Shadows
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Söldner

David Bergmann db@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Thief: Deadly Shadows, Ground Control 2, CSI: Dark Motives
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle: Die Stunde Null
EINSAME-INSEL-SPIELE: C&C Generäle, Spellforce, Day of the Tentacle
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: FEAR
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Rise of Nations: Thrones & Patriots
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Gangland

ABENTEUER



Justin Stolzenberg js@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Harry Potter 3, GTR
MULTIPLAYER-FAVORIT: Splinter Cell: Pandora Tomorrow
EINSAME-INSEL-SPIELE: PES 3, NfS: Underground, Live for Speed
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2, Counter-Strike 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Harry Potter 3
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: 2:6 von Dortmund gegen Hertha



Harald Wagner hw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Need for Speed: Underground
MULTIPLAYER-FAVORIT: glTron, Trackmania
EINSAME-INSEL-SPIELE: Söldner: Secret Wars
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Children of the Nile, Driver 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Trackmania, Medieval Lords
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Gangland

SPORT & RENNSPIEL

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.



Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

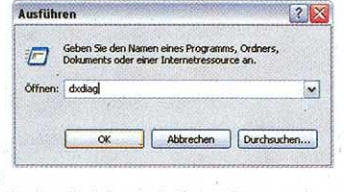
Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

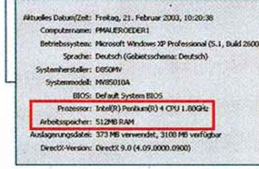
Die Vorteile:

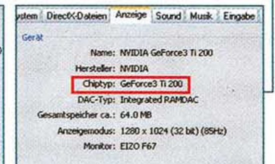
- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:



1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.





In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spielphysik, Partikeleffekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	**KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN**
Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700/9700 Pro, Radeon 9800/9800 Pro, Geforce FX 5800/5800 Ultra, Geforce FX 5900/5900 Ultra

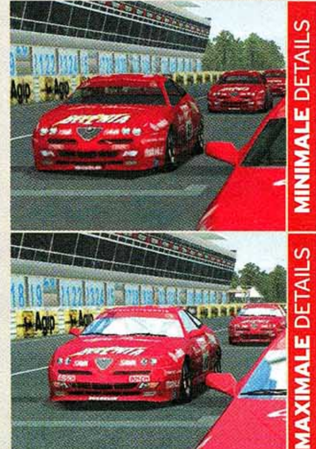
3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Besonders bei Windows XP empfehlen wir Ihnen den Einsatz von 512 MByte Hauptspeicher. Zurzeit sind die Speicherpreise sehr niedrig – aufrüsten ist also nicht so teuer.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



1. PROZESSOR



Das lang erwartete Renn-Epos **DTM Race Driver** benötigt ein ordentlich abgestimmtes System, damit Sie flüssig durch alle Kurven kommen. Sowohl Grafikkarte als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Ab 1.400 MHz liefert der Prozessor in **Race Driver** eine ordentliche Leistung ab, mit mehr als 1.800 MHz läuft das Spiel auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie „Verwischte Bewegungen" deaktivieren und die „Entfernungsgrafik" vermindern.

2. GRAFIKKARTE

Auflösung				
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro), Radeon 9800 (Pro), Geforce FX 5800 (Ultra), Geforce FX 5900 (Ultra)

Im echten Rennzirkus hat veraltete Technik nur wenig Aussichten auf einen vorderen Platz. Das gleiche Prinzip gilt auch bei **Race Driver**, da erst mit einer Geforce3 in 1.024x768 eine in jeder Situation flüssig spielbare Framerate erreicht wird. Besitzen Sie eine ältere Grafikkarte, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern. Ebenfalls sollte die Option „Verwischte Bewegungen" deaktiviert werden, **Race Driver** läuft dann knapp 40 Prozent schneller.

3. RAM

128 MB
256 MB
512 MB
1.024 MB

Erst bei detailreichen Strecken zahlt sich Arbeitsspeicher über 256 MByte RAM aus. Mit weniger als 256 MByte kommt es zu kleinen Hängern während des Rennens.



Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.

Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&-Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/-DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demoversion auf Heft-CD/-DVD!

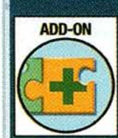


Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/-DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.

Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



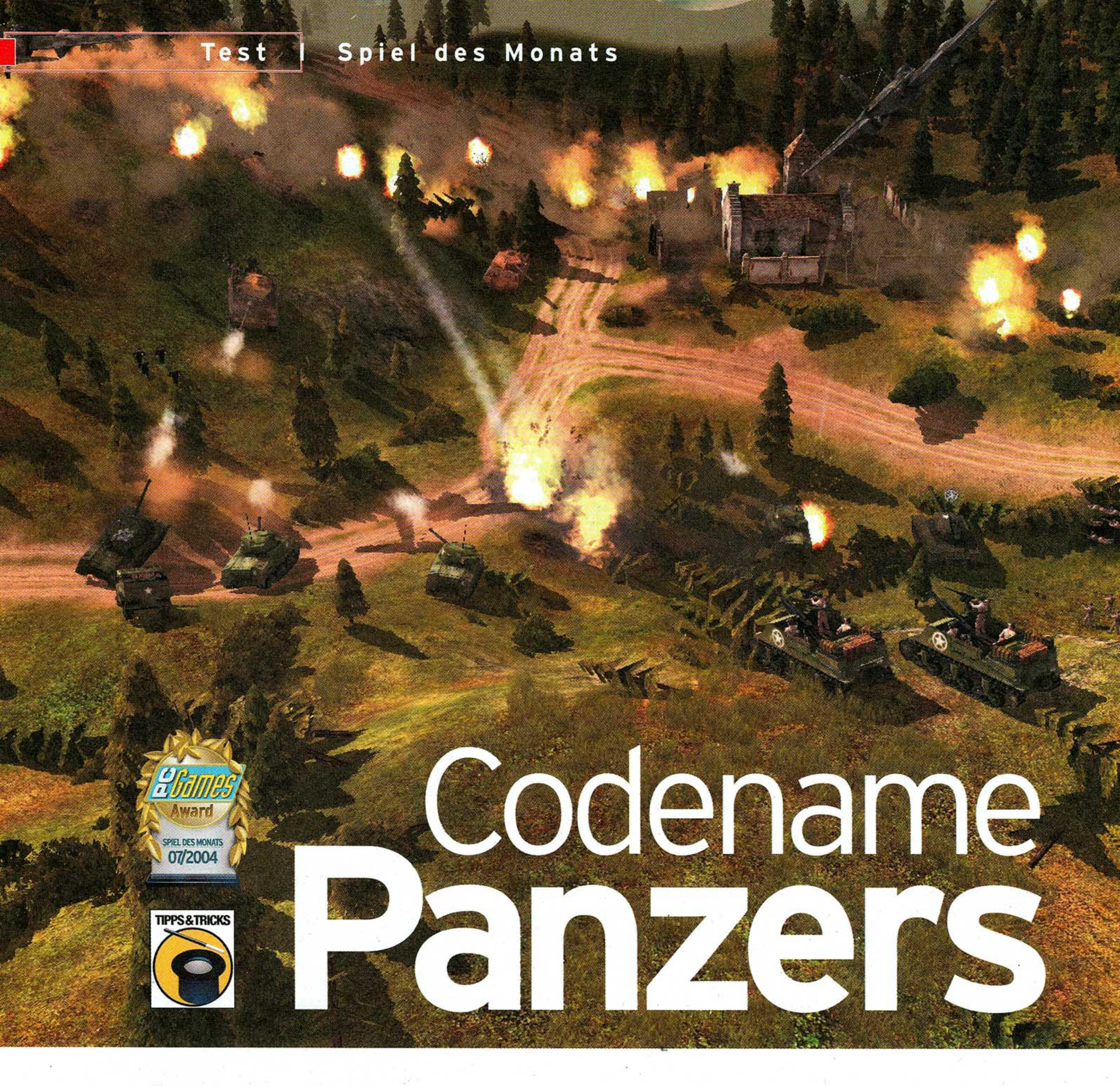
Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamtwertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.



Codename Panzers

Überraschungsangriff aufs Echtzeit-Genre: Panzers kommt, sieht und fegt Blitzkrieg, Afrika Korps und Konsorten einfach fort.

Es gibt da so ein paar Worte aus der deutschen Sprache, die auch Joe Sixpack geläufig sind. „Blitzkrieg" ist so eins, „Panzer" auch. Ersteres hat dem Karlsruher Publisher CDV bereits Glück gebracht. Das gleichnamige Taktikspiel fand weltweit zigtausend Fans. Letzteres soll nun das neueste Projekt zum Erfolg führen, vermittelt es doch auch der internationalen Kundschaft auf einen Blick, was sie erwartet: actionreiche Panzerschlachten im Zweiten Weltkrieg.

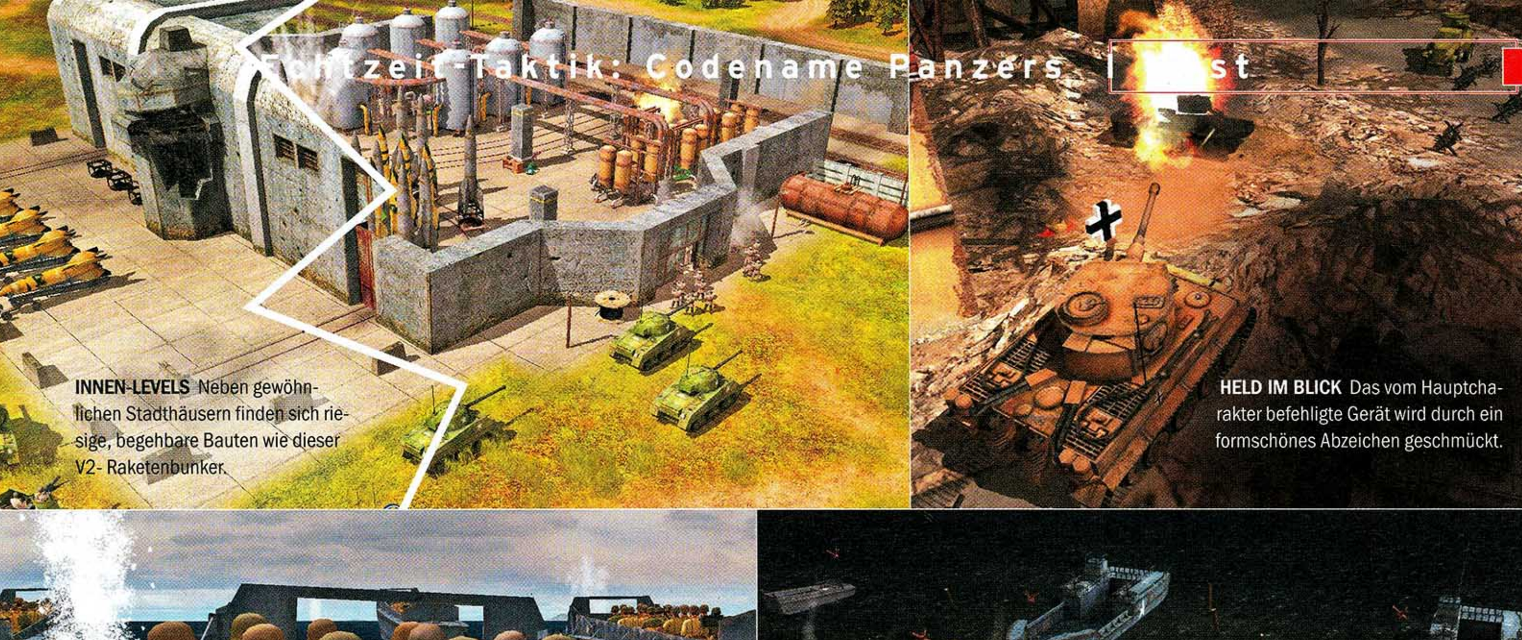
Dabei stammt **Codename: Panzers** eigentlich aus Ungarn, genauer gesagt aus den Budapester Büros von Stormregion.

> Für ein Strategiespiel mit historischem Hintergrund **legt Codename: Panzers viel Wert auf die Story.**

Der Name sagt Ihnen nichts? Kein Wunder: **Swine**, das Erstlingswerk der Entwickler, fand nur wenige Käufer – trotz guter Kritiken. Den meisten war die Märchenwelt, in der Hasen gegen Schweine Krieg führten, einfach zu abgedreht. Sicher widerfährt **Codename: Panzers** ein besseres Schicksal. Denn das Echtzeit-Spektakel gehört zu den besten Spielen, die je erschienen sind.

Gestatten, von Gröbel

Für ein Strategiespiel, zumal eines mit historischem Hintergrund, legt **Codename: Panzers** ungewöhnlich viel Wert auf die Story. Statt sich wie **Blitzkrieg** oder **Sudden Strike** mit Schlachtberichten, Frontverläufen und Schwarz-Weiß-Fotos zufrieden zu geben, inszeniert Stormregion nahezu filmreif die ganz persönlichen Erlebnisse von vier Charakteren. Aleksander Vladimiriov heißt die Hauptfigur der russischen Kampagne, Hans von Gröbel die der deutschen. Auf der Seite der Westalliierten ziehen der Amerikaner Jeffrey S. Wilson und der Brite James Barnes mal ab-



INNEN-LEVELS Neben gewöhnlichen Stadthäusern finden sich riesige, begehbare Bauten wie dieser V2- Raketenbunker.

HELD IM BLICK Das vom Hauptcharakter befehligte Gerät wird durch ein formschönes Abzeichen geschmückt.



BEKANNTE SZENE Auch Panzers inszeniert die Landung in der Normandie. Nach dieser Zwischensequenz ...

... folgt eine der wenigen Massenschlachten mit Dutzenden von Tanks und Infanteristen.

ROOSEVELT-ORGEL Den Sherman-Calliope haben Ingenieure einen weitreichenden Raketenwerfer spendiert.

wechselnd, mal gemeinsam in den Kampf. Von professionellen Synchronsprechern vorgetragene Tagebucheinträge, Fotos und Briefe erzählen die Geschehnisse zwischen den Einsätzen. In den Missionen selbst treiben mithilfe der Spiel-Engine erstellte Zwischensequenzen die Handlung voran. Weil die Bewegungen mit echten Schauspielern aufgezeichnet wurden, wirken sie ausgesprochen lebensecht. Dass die 3D-Figuren beim Sprechen nicht ihre Lippen bewegen, ist allerdings ein unschöner Stilbruch. Trotzdem: So aufwendig rücken nur wenige Kollegen ihre Geschichten ins Licht, nur Blizzard und Westwood schaff(t)en das – dank prämierter Render-Abteilungen – bislang noch einen Tick besser.

Raubkatzen-Dompteur

Das Beste: Die Story wirkt nicht einfach aufgesetzt, denn die Helden treten auch im Spiel selber auf – als extrastarke Sondereinheiten. So knackt Hauptmann von Gröbel mit seinem Kampfwagen Tiger die Sowjet-Panzer gleich dutzendweise. Im Spielverlauf werden einem die Männer regelrecht sympathisch. Insbesondere die ständigen Hänseleien zwischen Barnes und Wilson, die sich um Ruhm und Frauen zanken, geben immer wieder Anlass zum Schmunzeln. Besonders cool: In den parallel verlaufenden Geschichten be-

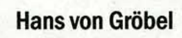


Eine starke Truppe

In drei Kampagnen begleiten Sie die Schicksale dreier Soldaten: eines Russen, eines Deutschen, eines Amerikaners.

Aleksander Vladimiriov

Aleksander passt mit seiner melancholischen Art nicht so ganz ins gewohnte Bild vom taffen Kriegshelden. Ihn verlangt es nicht nach Ruhm und Orden, viel lieber wäre er zu Hause bei seinen Eltern in einem kleinen Dorf bei Moskau. Stattdessen findet Vladimiriov sich gegen Kriegsende mitten im Sturm auf den Reichstag in Berlin wieder.



Hans von Gröbel

Zackig, befehlsgewohnt, korrekt – so stellt man sich im Rest der Welt den preußischen Offizier vor. In Frankreich kämpft von Gröbel Seite an Seite mit General Rommel, in Stalingrad unter Feldmarschall Paulus. Dort bedeutet eine Verwundung eine Zwangspause für den deutschen Hauptmann und für den Spieler das Ende der deutschen Kampagne.





Jeffrey Wilson

Aufseiten der Alliierten ziehen Sie mal mit dem britischen Fallschirmjäger Barnes, mal mit US-Panzerkommandant Wilson ins Gefecht. Zwar sind die beiden recht gute Freunde, liegen sich aber ständig in den Haaren. Mal sind sie hinter der gleichen Frau her (der adretten, französischen Résistance-Agentin Michelle), mal wetteifern sie, wer als Erstes in Berlin die Füße hochlegt.



AM SEIDENEN FADEN Fallschirmjäger werden ähnlich wie Bomber angefordert, unterstehen aber Ihrem direkten Befehl.

HÄUSERKAMPF Nur Infanterie darf es sich in Häusern gemütlich machen und aus der Deckung heraus Hinterhalte legen.

LUFTHOHEIT Auf Anforderung erhalten Sie von Jagd- oder Flächenbombern Unterstützung, die Sie allerdings nicht direkt kontrollieren.

gegnen sich die Verfeindeten mitunter sogar. Wer erst die deutsche Kampagne spielt und später für die US Army ins Feld zieht, wird überrascht sein, wer da in Frankreich plötzlich mit seinem Tiger aus dem Wald rumpelt ... Gut, weder Handlung noch Handelnde gewinnen Nobelpreise, sacken aber auch nicht unter das (Spannungsroman-)Niveau eines **C&C Generäle**.

Schützen Sie die Veteranen!

In drei Kampagnen erwarten Sie insgesamt 30 Aufträge, zwölf davon aufseiten der Wehrmacht, die Feldzüge für die Rote Armee und die Westalliierten haben jeweils neun. Je nach Kartengröße müssen Sie pro Einsatz rund 60 bis 90 Minuten einplanen, sodass **Codename: Panzers** auf eine Gesamtdauer von satten 35 bis 40 Stunden kommt – dreimal mehr als Leichtgewichte wie **C&C Generäle** auffahren. Allerdings gleicht der Ablauf auch eher **Afrika Korps** oder **Praetorians** als **Command & Conquer**. Wie im Taktik-Genre mittlerweile üblich, konzentrieren Sie sich aufs Kämpfen. Der typische Basisbau fehlt ebenso wie Ressourcen-Management und Truppenproduktion. Ihre Streitmacht stellen Sie sich im Voraus zusammen. Dazu steht Ihnen eine bestimmte Menge an Prestigepunkten zur Verfügung. Ein Panzer ist beispielsweise für 200 zu haben, eine Gruppe Gewehrschützen schon für 40. Zusatzpunkte gibt's für überzeugend abgeschlossene Einsätze. Einmal angeheuert, bleiben Ihnen Ihre Männer bis zum bitteren Ende treu – solange Sie gut auf sie Acht geben. Nicht nur deshalb lohnt sich vorsichtiges Vorrücken: Ihre Untergebenen gewinnen im Spielverlauf an Erfahrung und erhöhen damit ihre Schlagkraft. Gefallene Veteranen sind nur schwer zu ersetzen. Upgrades sind dagegen für ein Butterbrot zu haben: Wer seiner kampferprobten Panzerbesatzung einen nagelneuen T-34 spendieren und den rostigen BT-7 verschrotten will, zahlt nur den Differenzbetrag. Wie die Schlachten orientiert sich auch die Ausrüstung an historischen Vorlagen, ohne es jedoch damit sehr genau zu nehmen – allzu große geschichtliche Ungleichheiten haben die Entwickler zuguns-

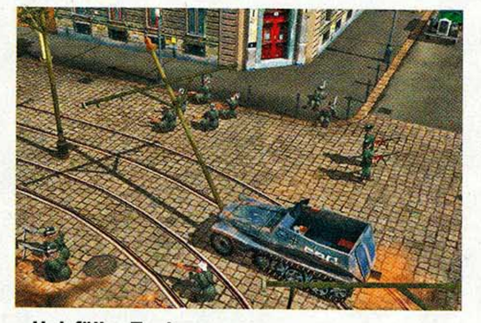
Grafikwunder Panzers

Wer Codename: Panzers in der höchsten Qualitätsstufe genießt, kommt aus dem Staunen kaum noch heraus. Die schönsten Hingucker.



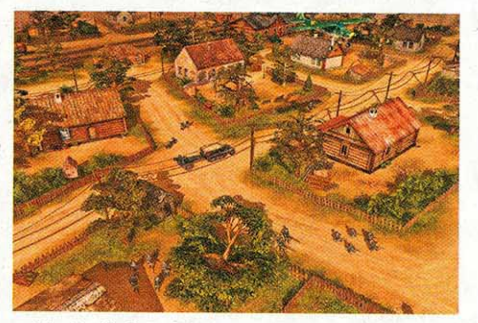
Sandsack-Sprungschanzen

Fahrzeuge schaukeln beim Anfahren und Bremsen, wirbeln beim Gasgeben Staub auf und springen regelrecht über Sandsack-Barrieren. Fast sieht man das Grinsen der Fahrer.



Holzfäller-Tanks

Strommast im Weg? Baum versperrt die Sicht? Nicht mehr lange! Kettenfahrzeuge überrollen störendes Grünzeug einfach. Sicher nicht ganz realistisch, aber nett anzuschauen.



Glaubwürdige Siedlungen

Schluss mit den üblichen Reißbrett-Dörfern und rechtwinkligen Straßen: Jeder Bauernhof in **Codename: Panzers**, jedes Landhäuschen könnte aus dem Reisekatalog stammen.

Eine Frage des **Prestiges**

Statt wie in C&C Generäle LKWs, Motorräder und Haubitzen selbst zu fertigen, bestellen Sie bei Panzers Ihre Truppen einfach via Versandkatalog. Allerdings müssen Sie sich jeden einzelnen Jeep hart verdienen: Nur wer überlegt taktiert, erhält gute Ausrüstung.



Was seinerzeit bereits bei **Panzer General** und jüngst bei **Afrika Korps** funktioniert hat, sorgt auch bei **Panzers** wieder für Motivation: das Einheiten-Aufpäppeln. Sie starten mit einer vergleichsweise schwachen Truppe. Weil Sie die Jungs aber von Mission zu Mission weiterführen dürfen und sie im Laufe der Zeit an Erfahrung und Schlagkraft gewinnen, wird Ihre Streitmacht gegen Ende der Kampagnen kaum noch zu stoppen sein. Allerdings: Rekruten anfordern und Einheiten aufrüsten kostet Prestigepunkte, die Sie für erledigte Missionsziele, insbesondere sekundäre und versteckte, verdienen. Nur ein paar Mal dürfen Sie nicht entscheiden, mit welcher Streitmacht Sie zu Felde ziehen, beispielsweise bei der Luftlandung in Arnheim. Womit der Panzermann von Welt in den Jahren 1939 und 1945 unterwegs ist, zeigt unsere Modellübersicht.




Deutschland


Panzer II
Geschwindigkeit: 16
Panzerung: 15-32
Feuerkraft: 10
MGs: 1


Panzer IV F2
Geschwindigkeit: 13
Panzerung: 20-60
Feuerkraft: 78
MGs: 2


Panzer VI Tiger
Geschwindigkeit: 10
Panzerung: 82-102
Feuerkraft: 88
MGs: 2


USA und Großbritannien


Crusader
Geschwindigkeit: 13
Panzerung: 30-50
Feuerkraft: 40
MGs: 1


M-4 Sherman
Geschwindigkeit: 13
Panzerung: 35-55
Feuerkraft: 65
MGs: 2


M-26 Pershing
Geschwindigkeit: 10
Panzerung: 50-102
Feuerkraft: 90
MGs: 2


Sowjetunion


BT-7
Geschwindigkeit: 16
Panzerung: 13-26
Feuerkraft: 45
MGs: 1


T-34
Geschwindigkeit: 13
Panzerung: 40-45
Feuerkraft: 76
MGs: 2


IS-2
Geschwindigkeit: 10
Panzerung: 75-110
Feuerkraft: 122
MGs: 1

Grafikwunder Panzers



Bombastische Luftangriffe

Stukas stoßen aus den Wolken auf Panzer hinab, Feuerbälle am Boden erhellen die Umgebung: Die manuell herbeirufbaren Flieger lichten die Reihen des Gegners.



Häuserkampf

Gebäude sind nicht bloß texturierte Quader. Einige davon können Sie für Ihre Infanterie als Quartier requirieren, die sich dann an der hübschen Inneneinrichtung erfreut.



Hoch detaillierte Modelle

Die Patronengurte der MG-Schützen, das Tarngrün an den Helmen der Scharfschützen – die Einheiten sind so detailliert, wie sie es früher nur in Ego-Shooter waren.



So spielt sich **Panzers**

Der Name der Mission: Suhinitschi Eisenbahn. Ihr Auftrag: Sichern Sie aufseiten der Deutschen eine Bahnlinie für einen wichtigen Versorgungszug. Und so geht's: Lassen Sie die Angreifer in eine gut vorbereitete Falle laufen. Die Wälder sind der Schlüssel.

ten der Spielbarkeit ausgebügelt: Ein Sherman ist zwar schwächer als ein Tiger, drei erlegen die deutsche Raubkatze aber sogar frontal.

Ein Hoch auf die Pausetaste

Auf drei Seiten erleben Sie die Landung der Alliierten in der Normandie, die Schlacht um Stalingrad und den Vormarsch auf Paris mit. In den Missionen selbst dominiert das von **Blitzkrieg** bekannte Puzzlespiel. Nicht die Aufgaben sind das Spannendste – obwohl die Macher die üblichen Aufträge der Marke „Erobere Punkt X und halte dann Punkt Y" mit Skript-Ereignissen und Story-Einlagen aufgepeppt haben –, sondern die Kämpfe selbst. Beispiel: Scharfschützen haben an einer Straßenkreuzung eine kleine Verteidigungsstellung der Deutschen ausgemacht. Eine Pak, ein Maschinengewehr, ein Mörser. „Kein Problem", denken Sie und schicken die Infanterie vor. Dann passiert Folgendes: Die Infanterie schaltet die Bedienmannschaft der Pak aus, kommt dann aber unter Feuer von MG und Mörser. Zu allem Übel schlagen auch noch Granaten von einer schweren Artilleriestellung ein, die die Verteidiger irgendwo außerhalb ausgehoben haben. Und dann heulen Dieselmotoren auf und zwei Panther-Tanks poltern ins Blickfeld. Der Finger schnellt zur Pausetaste – zum Glück lassen sich auch in der Auszeit Befehle erteilen. Die Infanterie wird auf dem schnellsten Weg zurückbeordert, denn auf Artillerie-



1 BAHNÜBERGANG
Gleich zu Anfang müssen Sie sich beeilen: Sie haben nur zwei Minuten Zeit, um das Wärterhäuschen zurückzuerobern und die Weichen für die Lok richtig zu stellen.

2 MUNITIONSZUG
Nach Ablauf des Countdowns fährt der Zug in den Bahnhof ein. Jetzt liegt es an Ihnen, dass er Zeit findet, seine Ladung zu löschen, die dringend an der Front erwartet wird.

3 GEGENANGRIFF
Der sowjetische Gegenangriff lässt nicht lange auf sich warten: Von Nordosten her rückt eine starke Streitmacht aus Kanonen, Infanterie und Panzern an, darunter zwei T-34.

4 HINTERHALT
Die hinter dem Wald aufgestellten Tanks und Selbstfahrlafetten lassen die erste Welle der Roten Armee in die Falle laufen: Im Kreuzfeuer bricht der Angriff zusammen.

5 FELDWERKSTATT
In Reichweite der Panzer geparkte Munitionstransporter und Instandsetzungsfahrzeuge versorgen automatisch angeschlagene Fronteinheiten, sie brauchen kaum Aufsicht.

6 WALDSCHRATE
Die Fußsoldaten unserer kleinen Kampfgruppe sind im hinteren Wäldchen in Deckung gegangen – das schützt vor Beschuss. Sie agieren als Aufklärer für die Panzer zur Linken.

beschuss reagiert sie äußerst allergisch. Stattdessen werden zwei T-34/85 zur Unterstützung gerufen. Die können die beiden Panther dank Kampferfahrung im Duell überwältigen, geraten aber erneut unter Feuer von der Panzerabwehrkanone, die die Deutschen inzwischen wieder bemannt haben. Der Gesundheitsbalken des einen Sowjet-Tanks ist bereits im roten Bereich, jetzt heißt es schnell handeln. Auf Knopfdruck wird Luftunterstützung angefordert – zwei Sekunden später taucht ein Sturmovik-Kampfflugzeug auf die Verteidiger herab und beendet den Einsatz der Pak ein für alle Mal. Nur noch reparieren und aufmunitionieren, und Ihre Feuerwehr eilt zum nächsten Front-Brennpunkt.

Keine Artillerie-Duelle

Solche Momente sind es, die **Codename: Panzers** so spannend machen. Das Stein-Schere-Papier-Spiel zwischen Infanterie, Panzerwagen und Artillerie, zwischen Abwehrstellungen und Angreifern. Gerade weil man so kleine Abteilungen befehligt: Mehr als ein Dutzend Einheiten werden es nur in Ausnahmefällen. Einen Tank zusammen mit ein paar Fußsoldaten durch enge Straßenzüge zu lotsen, die Artillerie in Stellung zu bringen, gegnerische Attacken in die Falle zu locken, das macht den Reiz aus. Dabei haben es die Entwickler geschafft, die ermüdenden Artillerie-Duelle von **Blitzkrieg** und **Sudden Strike** fast ganz zu vermeiden und das Tempo zu erhöhen. Aus zwei ganz simplen Gründen. Erstens halten die Truppen einfach mehr aus. Wenn der Sherman unvermittelt auf eine Mine rumpelt oder sich zwei Panzerfaustschützen gegenübersieht, ist das nicht gleich das Ende. Rückwärtsgang eingelegt und Reparaturwagen angefordert, schon ist wieder alles in Butter. Und auch die sonst so verwundbare Infanterie hält mal einen Frontalangriff aus. So arten die Einsätze nicht in Savegame-Orgien aus, bei denen vor jeder Straßenbiegung abgespeichert wird. Die zweite Verbesserung betrifft die KI: Der Computergegner hockt nicht stur in seinen Stellungen, sondern geht auch mal in die Offensive, unterstützt beispielsweise in Bedrängnis geratene Verbündete. Das macht die Scharmützel viel dynamischer als etwa im Oldie **Sudden Strike**. Nur manchmal trifft man auf Verbände, die den Beschuss einfach über sich ergehen lassen. Da ist noch etwas Feintuning am Programmcode vonnöten.

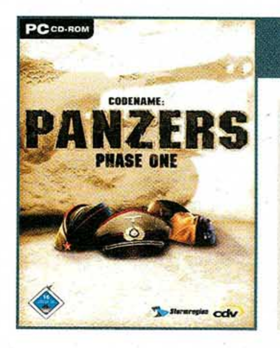
Zeig mir den Weg!

Die künstliche Intelligenz gibt allerdings nicht nur Anlass zur Freude. In einer Standarddisziplin haben die Programmierer leider geschlampt. Die Wegfindung der Einheiten ist nämlich alles andere als perfekt. Mangels echter Formationsbefehle kann schon die simple Aufforderung an die vordere Panzerlinie, doch mal bitte für fünf Meter Gas zu geben, zu heillosem Durcheinander führen. Und Sanis und Reparaturfahrzeuge stürzen mit ihrem Drang, dem Patienten möglichst nahe zu sein, ständig die eigenen Reihen ins Chaos. In der Praxis bedeutet das vor allem in Städten oder Dörfern sowie an anderen Engstellen aufwendiges Micro-Management. Mit der Zeit gewöhnt man sich aber daran, Schritt für Schritt vorzugehen.

Blumenschmuck im Vorgarten

Optisch ist CDVs Taktik-Hit dagegen ein absolutes Highlight. So gut wie **Panzers** sieht einfach kein anderes Echtzeit-Strategiespiel aus. Selbst Effektwunder wie das in dieser Nummer getestete **Ground Control 2** oder **C&C Generäle** verweisen die Ungarn auf die Plätze. Das haben sie vor allem ihrer schier unglaublichen Liebe zum Detail zu verdanken. In Städten sehen kaum zwei Gebäude gleich aus. Wer nah genug heranfährt, was dank der frei beweglichen Kamera ohne Probleme möglich ist, erkennt die Vorhänge hinter den Fensterscheiben, kann die Hausnummer lesen, findet sogar Briefkästen und Klingelschilder. Bauerndörfer wirken nicht wie vom Reißbrett, sondern organisch gewachsen, mit matschigen Traktorenspuren zwischen den Feldern, Ställen, in denen sich sogar Schweine suhlen, Heuhaufen und blumengeschmückten Vorgärten. Selbst aus den üblichen Sommer-/Winterlandschaften haben die Grafiker feine Details herausgekitzelt: 1941 bleibt vor Moskau die deutsche Offensive in dichtem Schneegestöber

> Auf dem Bildschirm erleben Sie unter anderem **die Schlacht um Stalingrad und die Landung in der Normandie**.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Drei Kampagnen mit 30 Missionen
- Multiplayer-Part mir drei Spielmodi und 15 Karten
- Spielbar: deutsche, amerikanische, britische und sowjetische Truppen
- Rund 50 Panzer und Fahrzeuge
- Extra-Ausrüstung für Infanterie: Minen, Molotows, Ferngläser

Zahlen & Fakten

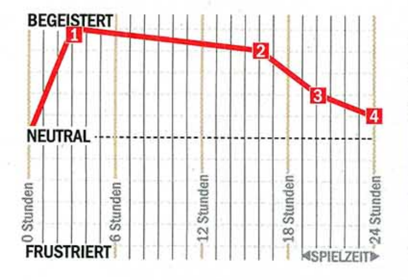
Genre:	Echtzeit-Taktik
Vergleichbare Spiele:	Sudden Strike, Praetorians, Blitzkrieg
Entwickler:	Stormregion
Vom gleichen Entwickler:	Swine
Publisher:	CDV
Adresse des Publishers:	Neureuter Straße 37 b, 76185 Karlsruhe
Telefon des Publishers:	0721-972240 (Standardtarif)
Offizielle Website:	www.panzers.com
Website des Publishers:	www.cdv.de
Website des Entwicklers:	www.stormregion.com
Beste Fansite:	www.panzersfront.de
Telefon-Hotline (Kosten):	01805-299266 (€ 0,12/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	18. Juni 2004
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	3 CDs, Handbuch mit 68 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

Im Wettbewerb

	C&C Generäle	Afrika Korps	Codename: Panzers	Pro & Contra
GRAFIK	**86**	**83**	**93**	⊕ Gigantischer Detailgrad ⊕ Fantastische Animationen ⊕ Geniale Spezialeffekte ⊕ Liebevoll gestaltete Karten
Detailreichtum Spielwelt	82	70	97	
Detailreichtum Objekte	83	81	92	
Vielfalt der Spielwelt	90	32	90	
Animation der Objekte	90	82	91	
Effekte	90	83	94	
SOUND	**90**	**85**	**89**	⊕ Professionelle Sprecher ⊕ Effekte mit mächtig Rums ⊖ Teils übertriebene Akzente
Musik	90	88	82	
Soundeffekte	89	82	90	
Stimmen/Kommentar	81	83	80	
STEUERUNG	**91**	**79**	**90**	⊕ Hält sich an Taktik-Standards ⊕ Schnelle Tastatur- und Automatik-Funktionen ⊖ Keine „echten" Formationsbefehle
Bedienungskomfort/Navigation	90	74	90	
Präzision der Steuerung	90	89	88	
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	72	85	
ATMOSPHÄRE	**85**	**71**	**89**	⊕ Massig coole Zwischensequenzen ⊕ Nette Hintergrundstory und Charaktere ⊕ Schlachtfeld-Atmosphäre dank Grafik und Sound
Spannung/Überraschungen	77	71	80	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	84	81	85	
Story/Dialoge/Kommentare	65	60	77	
Inszenierung	89	49	90	
SPIELDESIGN	**84**	**81**	**88**	⊕ Vermeidet weitgehend Trial&Error-Missionen ⊕ Genial ausbalancierter Schwierigkeitsgrad ⊕ Umfassende Tutorials ⊖ Schwächen in Gegner- und Verbündeten-KI
Komplexität/Spieltiefe	86	84	83	
Einsteigerfreundlichkeit	88	75	82	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	90	78	89	
Verhalten der Computergegner	78	84	81	
Innovation	70	84	81	
MEHRSPIELER-MODUS	**94**	**73**	**85**	⊕ Große Auswahl an Karten und Spielmodi ⊕ Coop-Missionen möglich ⊕ Eigene Armee-Zusammenstellung ⊖ Schwache Skirmish-KI
Abwechslung der Spielmodi	92	68	85	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	90	71	80	
Einstellungsmöglichkeiten	85	70	80	
TEST-AUSGABE:	PCG 10/03	PCG 03/04	PCG 07/04	
WERTUNG:	**85**	**85**	**93**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve




1 Die deutsche Kampagne macht einen Heidenspaß – 14, 15 Stunden vergehen wie im Flug.


2 Aufseiten der Westalliierten wird es etwas taffer, Verluste sind kaum noch zu vermeiden.


3 Der Mehrspieler-Modus macht Laune, vor allem die Coop-Spiele mit den Kollegen.

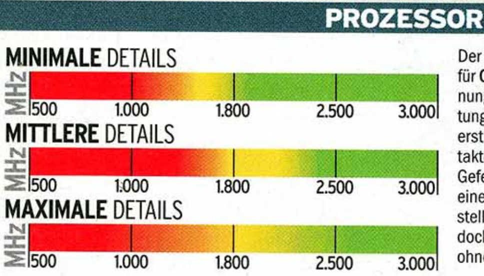

4 Zurück zum Solo-Feldzug, diesmal sind die Russen an der Reihe. Berlin, wir kommen!

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR



Der Prozessor ist die wichtigste Einzelkomponente für **Codename: Panzers**. Besonders die Berechnung der Echtzeit-Schatten benötigt viel CPU-Leistung. Die höchste Detailstufe sollten Sie daher erst wählen, wenn Ihr Prozessor mit 2.500 MHz taktet. Ansonsten kommt es gerade bei großen Gefechten und Einsätzen auf riesigen Arealen zu einem langsamen Bildaufbau. Wenn Sie die Darstellung der Schatten abschalten, können Sie jedoch bereits mit einer 2.000 MHz schnellen CPU ohne Performance-Probleme spielen.

RAM

128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB

Mit 256 MByte ist **Panzers** sehr langsam. Bei 512 MByte treten Ruckler nur noch selten auf; erst mit 1.024 läuft das Spiel richtig flüssig.

GRAFIKKARTE

Auflösung				
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4

KLASSE 1 Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro I/2, Radeon 7000/7200/7500	**KLASSE 2** Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3 Geforce4 Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	**KLASSE 4** Radeon 9500 Pro/9700 (Pro), Radeon 9800 (Pro), Geforce FX 5800 (Ultra), Geforce FX 5900 (Ultra)

Die Grafikkarte spielt bei **Panzers** nur eine untergeordnete Rolle. Eine Grafikkarte der dritten Leistungsklasse reicht, um mit allen Details in 1.024x768 absolut flüssig zu spielen. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra setzen die Texturqualität herunter und wählen bei „Texturfilter" „Trilinear". Mit einer Grafikkarte der untersten Leistungsklasse reduzieren Sie zudem die Auflösung auf 800x600. Radeon 9800 und Geforce 5900 haben dagegen genug Leistungsreserven für vierfache Kantenglättung.



À LA CARTE Menüs und Tastaturkürzel von Panzers halten sich an Genre-Standards. Einzig vermisst werden echte Formationen.

MEINUNG
PETRA FRÖHLICH



Codename: Panzers ist das Call of Duty der Taktik-Spiele.

Mit einem gewaltigen „Ruuuuuuuuuuums" zerlegt es meinen Panzerkampfwagen VI Tiger, der dem Bombardement einer Stalinorgel nicht lange standgehalten hat. Tragisch, dass er beim Einlegen des Rückwärtsgangs nicht mit der Unentschlossenheit eines blockierenden Kameraden (Links? Rechts? Zur Seite? In Luft auflösen?) gerechnet hatte. Trotz schwächelnder KI und fehlender Formationen: Wer mit all den trägen, überfrachteten, fitzeligen Sudden Strikes und Blitzkriegs nichts anfangen kann, wird von den **C&C**-kompatiblen Taktik-Schlachten fasziniert sein. Allein schon der irre Grafik-Detailgrad macht Lust aufs spontane Drauflosspielen – selbst die Stromleitungen schwingen nach, wenn mal wieder ein Mast im Weg stand. Ein packendes, einfach zu bedienendes, ausbalanciertes, forderndes, nie unfaires Strategie-Erlebnis.

stecken. Bei der Frühjahrsoffensive Konrad nahe Budapest weicht dichter Regen das Eis auf und Flecken grün-braunen Grases schimmern durch das Weiß.

Genial auch die Animationen: Panzer setzen sich schaukelnd in Bewegung, rasseln wippend über Sandsack-Barrieren, fahren polternd Strommasten um, die funkensprühend zu Boden stürzen, drehen langsam ihren Turm Richtung Ziel und zucken beim Feuern zurück. Selbst die Explosionen sind dermaßen traumhaft, dass man am liebsten die eigenen LKWs bombardieren möchte. Etwas Besseres als Stormregions Projekt bekommen Sie derzeit nirgendwo zu sehen. Zu hören allerdings schon: Während die Soundeffekte auch verwöhnten Ohren gefallen werden, überzeugen nicht alle Synchronsprecher. Vor allem die „Russen" tragen mit ihrem rollenden Akzent arg dick auf.

Mann gegen Maschine

Eitel Sonnenschein für Solo-Generäle also, aber was ist mit der Multiplayer-Fraktion? Für die fährt Stormregion ebenfalls schweres Geschütz auf: Da wäre etwa ein Kooperativ-Modus – das gab's im Echtzeit-Genre schon seit einer halben Ewigkeit nicht mehr. Zusammen mit einem Freund stellt man sich dann dem PC-Feldherrn, die Einheiten werden einfach aufgeteilt. Insgesamt zehn Abenteuer aus der Singleplayer-Kampagne lassen sich auf diese Weise erneut erleben. Mangels Kommunikationsmöglichkeiten kein Hit, aber zumindest eine nette Abwechslung.

Für klassische Duelle Mann gegen Mann stehen drei Varianten mit satten 15 Karten offen: Deathmatch, Domination und Assault. Über Ersteres müssen keine Worte mehr verloren werden. Domination erweitert das Taktikspiel um eine strategische Komponente: Auf den Maps findet sich eine Hand voll Fabrikanlagen, die alle paar Minuten neue Einheiten produzieren. Wer die Umgebung kontrolliert, darf die Frischlinge in seinen Reihen willkommen heißen. Assault drängt ein Team in die Defensive, während das zweite, besser ausgestattete, diese Stellung einnehmen muss. Alles in allem also ein sehr solider Multiplayer-Modus, unter den Taktik-Spielen der momentan beste. Lediglich der Computergegner, der in Skirmish-Partien wahlweise Opponenten aus Fleisch und Blut vertritt, kann nicht so ganz überzeugen: Er ist einfach zu forsch.

RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Gratulation an CDV und Stormregion: Besser hätt's Blizzard auch nicht gekonnt.

Was **Far Cry (dt.)** für Ego-Shooter, ist **Codename: Panzers** für Strategiespiele: Der Titel, der die Genre-Messlatte auf ein neues, für alle anderen bislang unerreichbares Rekordniveau anhebt. Selbst von Berufs wegen kleinliche Besserwisser wie unsereins müssen schon mit der Lupe suchen, um noch Schmutzränder auf **Panzers'** blütenweißer Weste zu finden. Den einzig großen Fleck bilden die Wegfindungsroutinen der Einheiten. Wenn ich in den engen Gassen von Stalingrad und Budapest meine Tanks nicht einzeln zentimeterweise vorrücken lasse, nehmen sie mitunter abenteuerliche Umleitungen mitten durch die feindlichen Reihen. Das ist aber nichts, was ein Patch mit zusätzlichen Formationsbefehlen oder verbesserter KI nicht beheben könnte. Ansonsten habe ich selten einen so perfekten Titel gespielt wie **Panzers.** Seien es der hervorragend ausbalancierte Schwierigkeitsgrad, die antreibenden Zwischensequenzen, die fordernden und abwechslungsreichen Einsätze oder die ausgezeichnete Optik: Panzers ist ein Pflichtkauf für jeden Strategen!



TESTURTEIL
Codename: Panzers

93

ENTWICKLER Stormregion
ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 18. Juni 2004
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 8
Internet: 8 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1000 – 1800 – 2500
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Faire, temporeiche Puzzelei
+ Bombastische Optik
+ Motivierendes Truppen-System
+ Storygebundene Missionen
− Schwächen in der KI

GRAFIK	93%
SOUND	89%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	89%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BLITZKRIEG** oder **C&C GENERÄLE** mochten.

Anzeige

Angebot | 3 PC Games + 1 Sonderheft

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Tipps & Tricks 02/04

Das erste Tipps&Tricks-Heft, das wir Ihnen mit DVD präsentieren! So ist es möglich, Ihnen gleich drei Spiele-Vollversionen zu liefern: **Herrscher des Olymp**, **Ground Control** und **SWAT 3**. Dazu gibt es das Add-on **Zeus**. Aber natürlich gibt es auch wieder jede Menge Komplettlösungen, z. B. zu **Far Cry (dt.)**, **Deus Ex: Invisible War** und **Black Mirror**. Außerdem über 10.000 Tipps & Tricks, das geniale PC-Games-Archiv mit 14 kompletten Ausgaben, jede Menge Patches, Treiber sowie die besten Maps und Mods auf der DVD.

PC Games: Tipps & Tricks

Mit diesem Sonderheft liefern wir Ihnen u. a. die umfassende Komplettlösung zum Fantasy-Spektakel **Spellforce**. Weitere Komplettlösungen und insgesamt über 15.000 Tipps und Tricks, z. B. zu **Star Wars: Knights of the old Republic** und **C&C Generäle: Die Stunde null**. Auf den vier CDs finden Sie neben nützlichen Tools, Hard- und Software-Updates und dem genialen PC-Games-Archiv mit insgesamt 22 Ausgaben PC Games auch die Vollversion des Hochkaräters **Giants: Citizen Kabuto**.

PC Games Extra: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler Vol. 2

Hier finden Sie endlich alles auf einer DVD: beliebte Mods und Maps, unverzichtbare Tools und Updates, aktuelle Treiber, ausgewählt und geprüft von der PC-Games-Redaktion. Immer griffbereit, kein langes Suchen, spart Zeit und bares Geld. Als Bonus erhalten Sie noch zusätzlich zwei geniale Vollversionen – das Action-Adventure **Herr der Ringe: Die Gefährten** plus **Tennis Masters 2003**!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ☐ Senden Sie mir 3 Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für 9,90 €!
- ☐ Senden Sie mir 3 Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für 9,90 €!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen ges. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ☐ „PC Games: Tipps & Tricks 02/04" (Art.-Nr. 002513)
- ☐ „PC Games: Tipps & Tricks" (Art.-Nr. 002413)
- ☐ „PC Games Extra: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler Vol. 2" (Art.-Nr. 002516)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

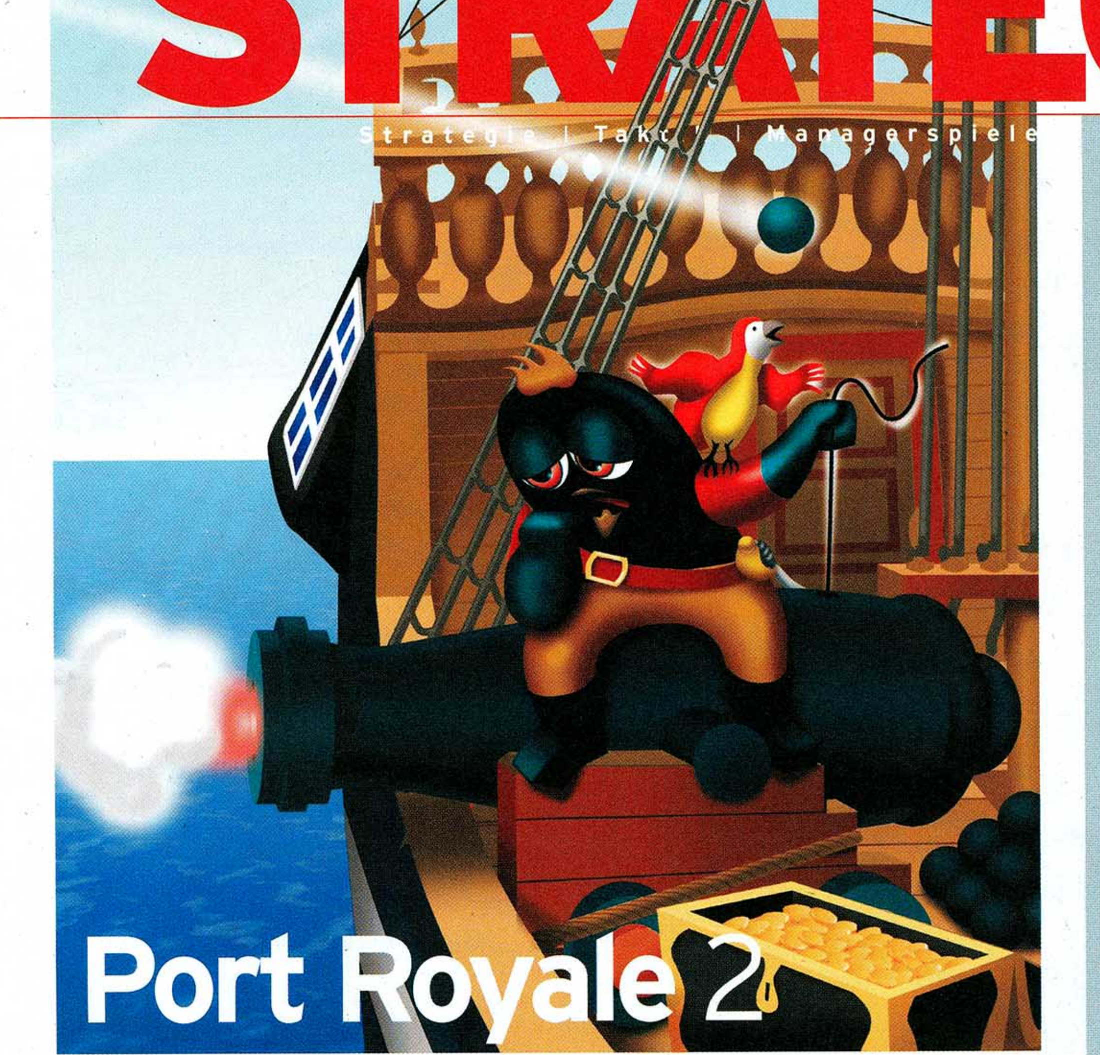
PG MI 01

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.





Port Royale 2

Mit **Port Royale 2** hat sich Ascaron auf alte Stärken besonnen und gezeigt, was aus dem „trockenen" Genre der Wirtschaftssimulationen noch alles herauszuholen ist: Fechtkämpfe, Seegefechte, Mini-Missionen und nicht zuletzt der völlig offene Spielablauf und das dynamische Wirtschaftssystem machen den **Port Royale**-Nachfolger zum Genre-König. Das honorieren auch die PC-Games-Leser mit Höchstwertungen in der Umfrage. Bleibt zu hoffen, dass sich die Qualität auch in einem kommerziellen Erfolg widerspiegelt, denn sonst, orakelt Chefdesigner Dumont im Interview, mag das die letzte Ascaron-WiSim gewesen sein.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

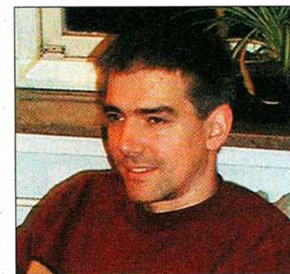
„Port Royale 2 war vielleicht die letzte klassische WiSim."

PC Games: Seid ihr zufrieden mit **Port Royale 2**? Gab es Dinge, die ihr noch einbauen wolltet?

Dumont: „Wir sind sehr zufrieden mit **Port Royale 2**. Wir wollten das Spiel von vornherein nicht völlig mit Features überfrachten, da wir uns mehr Zeit für das Balancing lassen wollten. Von daher sind eigentlich alle Sachen, die wir geplant haben, auch eingebaut worden."

PC Games: Warum gibt es eigentlich für Langzeit-Spieler so wenig Herausforderungen oder Belohnungen?

Dumont: „Man kann **Port Royale 2** problemlos 100 Stunden oder länger spielen. Aber egal was man einbaut, nach einer gewissen Spielzeit hat der Spieler es entdeckt und dann stellt sich immer die Frage: Und was kommt jetzt? Wir haben uns deshalb darauf konzentriert, die dynamischen Dinge im Spiel – etwa Handel und Piraten – auszubauen und so zu balancen, dass sie nicht nur nach einer Stunde, sondern auch nach 100 Stunden noch richtig funktionieren und Spaß machen."



DANIEL DUMONT ist Chefdesigner von Port Royale 2.

PC Games: Plant ihr eine Erweiterung? Vielleicht speziell um die höheren Spiellevels interessanter zu gestalten?

Dumont: „Es gibt immer weniger Leute, die sich so lange und so tiefgründig mit einem Spiel beschäftigen wollen. Jeder merkt doch, dass die Spiele immer actionlastiger und kurzweiliger werden. Es muss immer weniger kombiniert und nachgedacht werden. Dennoch möchte ich ein Add-on nicht ausschließen. Warten wir einfach mal ab, wie beliebt **Port Royale 2** ist."

PC Games: Was kommt nach **Port Royale 2**?

Dumont: „Tja, das ist leider geheim. Wir werkeln in verschiedene Richtungen, zumal ja auch noch nicht geklärt ist, ob es ein Add-on gibt."

PC Games: Bleibt Ascaron dem Genre treu?

Dumont: „Mit **Anstoß 5** wird es wohl noch eine Weile dauern und es ist die Frage, inwieweit sich klassische WiSims wie **Port Royale 2** noch am Markt behaupten können. Wenn es immer mehr in Richtung Story, Action, schneller Einstieg und flaches Gameplay geht, werden wir uns dem nicht verschließen. Je nachdem, wie der Markt jetzt reagiert, könnte es sein, dass **Port Royale 2** die letzte klassische WiSim war. Das soll nicht heißen, dass ich erwarte, dass es keine große Fangemeinde findet, im Gegenteil, die bisherigen uns bekannten Zahlen und auch das Interesse aus dem Ausland sprechen für gute Verkäufe. Aber es macht keinen großen Spaß, für ein aussterbendes Genre zu entwickeln."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	3+
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	1-
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Port Royale weiterempfehlen?

Nein 2%

Ja 98%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Freier Spielablauf
2. Flexibles Wirtschaftssystem
3. Fordernde Kämpfe
4. Missionsvielfalt
5. Atmosphäre

–
1. Trockenes Tutorial
2. Umständliche Menüführung
3. Schwierige Piratenkarriere
4. Fehlender Mehrspieler-Modus
5. Teils veraltete Grafik

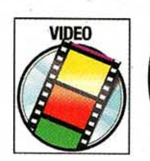
Die Meinung der PC-Games-Leser:

SVEN PETERS, Student aus Marburg:
„Ein guter Nachfolger, dessen Änderungen – außer beim Interface – sich aber erst im fortgeschrittenen Spielverlauf positiv bemerkbar machen. Wie der Vorgänger eine herausragende Wirtschaftssimulation, die durch ihre Abwechslung, Handlungsfreiheit und ihr dynamisches Wirtschaftssystem punktet."

SVEN GROSCHWITZ, aus Wilhelmshaven:
„Als Neuling ist es wesentlich einfacher, ins Spiel reinzukommen, und die Handelsrouten verwalten sich fast von alleine. Leider aber hat Ascaron das Piratenleben wesentlich schwerer gemacht. Es ist fast nicht mehr möglich, als reiner Pirat zu spielen. In meinen Augen ein großer Spielspaßabzug!"

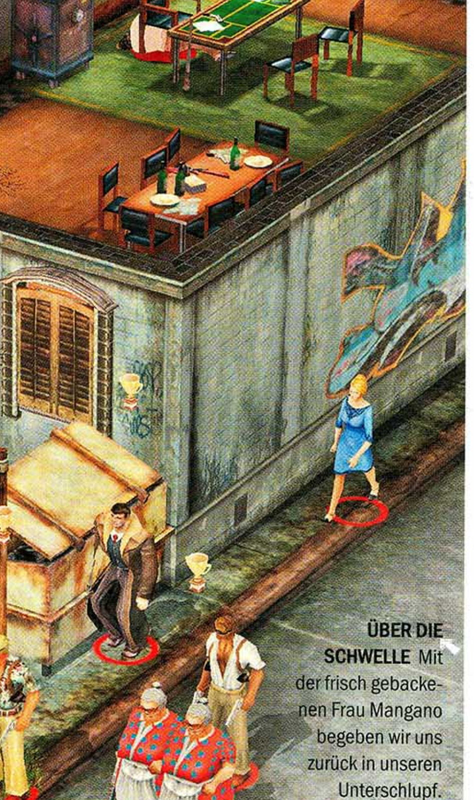
CHRISTIAN NÜRNBERG, aus Grimmen:
„Wirkt wie ein Remake von **Patrizier 2**, nur halt in der Karibik. Gute Langzeitmotivation aufgrund der großen Spielwelt und des freien Spielablaufs. Wer gerne handelt und auch mal ein paar Schiffe versenken mag, sollte nicht zögern. Der Schwertkampf gegen Piraten ist eine lustige Sache und erinnert ein bisschen an **Pirates**."

GEROME MALER, Schüler aus Stuttgart:
Anfangs war ich etwas enttäuscht, weil es abgesehen von den Menüs wenig Neues zu geben scheint. Das ändert sich aber, wenn man im Rang aufsteigt. Besonders der Autohandel erleichtert das Händlerleben enorm. Ich würde mir nur wünschen, dass man als Pirat nicht immer gleich von der ganzen Karibik gejagt werden würde."



Gangland

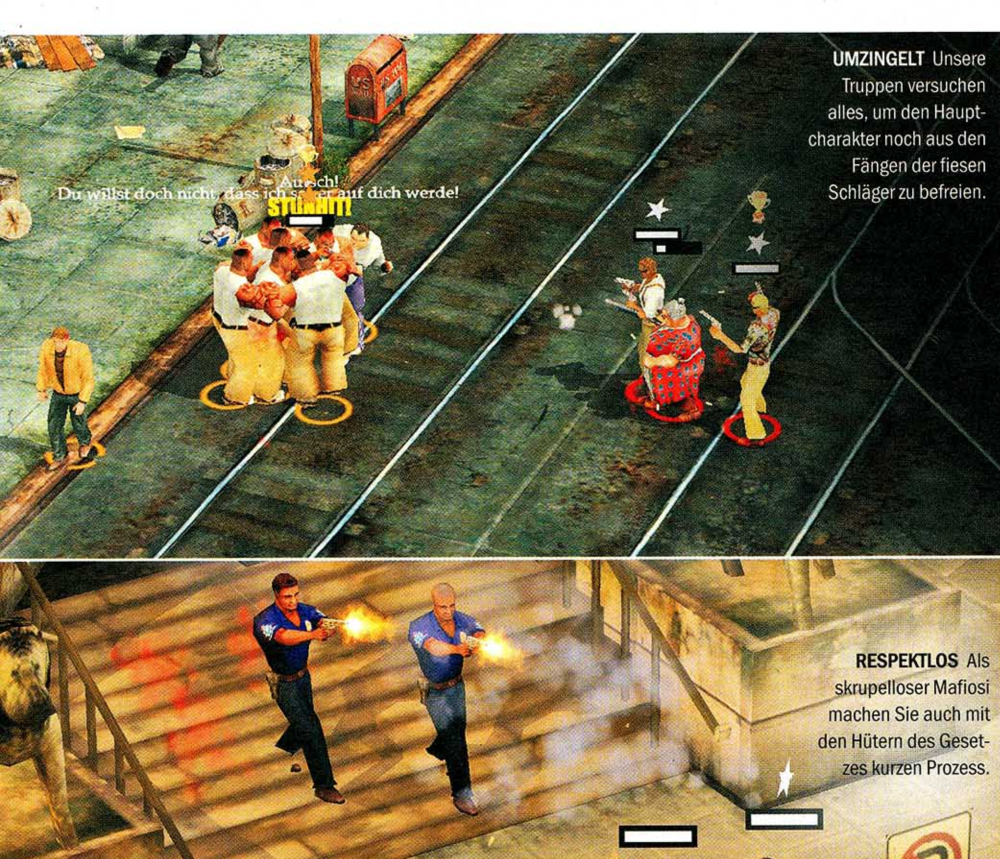
Damit hätte Don Corleone nicht gerechnet: Gangland bringt Hektik in den geruhsamen Alltag der Familie.


ÜBER DIE SCHWELLE Mit der frisch gebackenen Frau Mangano begeben wir uns zurück in unseren Unterschlupf.

Eigentlich ist die Mafia das etwas derbere Sinnbild für den Begriff der Familie. Eine Hand wäscht die andere, Vetternwirtschaft, Loyalität bis ans Sterbebett und so weiter. In der Mangano-Familie jedoch scheint der Nachwuchs nach anderen Grundsätzen aufgezogen worden zu sein. So kommt es eines Abends zu handfesten Streitigkeiten zwischen den fünf sizilianischen Brüdern, die auch ein Machtwort des greisen Großvaters nicht mehr stoppen kann. Das Ende vom Lied: Frauenschwarm Chico liegt mit gebrochener Nase und einer unschönen Schusswunde zuerst auf der Intensivstation und schließlich im Ehrenbett. Verdächtigt werden Angelo, Romano und Sonny, die sich flugs nach Amerika absetzen, Jahre später jedoch in Paradise City ausfindig gemacht werden. Jetzt ist es am fünften Stammhalter Mario, die Familienehre wiederherzustellen und mit seinen treulosen Brüdern abzurechnen.

Nichts als ballern

Damit ist die Aufgabe klar: Abtrünnige Familienmitglieder aufstöbern, selbige liquidieren und nebenbei noch zum neuen Paten von Paradise City aufsteigen – und das alles innerhalb von 28 Missionen. Klingt nach einem äußerst unkonventionellen Szenario für ein Echtzeit-Strategiespiel? Die dänischen Entwickler bei



UMZINGELT Unsere Truppen versuchen alles, um den Hauptcharakter noch aus den Fängen der fiesen Schläger zu befreien.

RESPEKTLOS Als skrupelloser Mafiosi machen Sie auch mit den Hütern des Gesetzes kurzen Prozess.

Der Mehrspieler-Modus

Gangland macht im Mehrspieler-Modus noch am meisten Spaß. Hier geben Sie als Pate Ihren Freunden richtig Saures.

Der Multiplayer-Modus von **Gangland** ermöglicht bis zu acht Hobby-Mafiosi, sich gegenseitig ins Handwerk zu pfuschen. Jeder für sich oder als Teams erhalten die Nachwuchs-Paten Aufträge, die es zu absolvieren gilt. Diese sind dabei meistens konträr, sodass Team A eine Zielperson beschützen muss, während Team B die gleiche Person liquidieren soll. Das sorgt vor allem im lokalen Netzwerk für zündenden Spielspaß. Im Internet dürfen sich die „erfolgreichsten" Paten in einer Highscore-Liste verewigen.

Media Mobsters machten aus **Gangland** auch kein konventionelles Echtzeit-Strategiespiel, sondern mischen Taktik- und Action-Elemente. Zwar steuern Sie Mario und seine Mafia-Schergen ähnlich wie in **Commandos** durch die urbanen Straßenschluchten von Paradise City, lassen die Jungs hinter Mülltonnen oder Hot-Dog-Ständen in Deckung gehen und statten sie nach und nach mit durchschlagenden Wummen aus, jedoch haben Sie im Gegensatz zum behäbigen Zweiter-Weltkriegs-Epos keine Zeit, um lange nachzudenken oder zu taktieren. In **Gangland** fliegen Ihnen die blauen Bohnen buchstäblich im Sekundentakt um die Ohren und eine Straßenschlacht jagt die nächste. Entsprechend simpel gestalten sich die Missionsziele, die sich auf das Umlegen bestimmter Zielpersonen beschränken. Hin und wieder müssen Sie auch Botengänge hinter sich bringen und sich dabei feindlicher Angriffe erwehren, aber viel mehr Abwechslung sollten Sie von **Gangland** nicht erwarten.

> In Gangland **fliegen Ihnen die blauen Bohnen** buchstäblich im Sekundentakt um die Ohren und eine Straßenschlacht jagt die nächste.

Von Tür zu Tür

Anfangs ist Mario vor Feuergefechten sicher. Zu Beginn des Spiels landet er nämlich als Niemand in Paradise City und verdingt sich für seinen Onkel Vincenzo, bei dem er das Mafiosi-Geschäft von der Pike auf erlernt. Dazu gehört zunächst einmal eine ausreichend gefüllte Portokasse. Da kommt ihm die hohe Kneipendichte in Paradise City gerade recht. Seine erste Amtshandlung: zu diversen Kneipiers in der Gegend spazieren und ihnen sündhaft teure Vollkaskoversicherungen verkaufen. Die Geschäftsleute sind von diesem Angebot entweder so begeistert, dass sie sich sofort in seine Obhut begeben und regelmäßig einen Obolus aufs Familienkonto überweisen, oder es kommt zu einem kurzen Handgemenge mit loyaler Stammkundschaft, die nichts von Schutzgeldern hören will. Diese Auseinandersetzungen stellen allerdings keine großen Probleme dar, so-

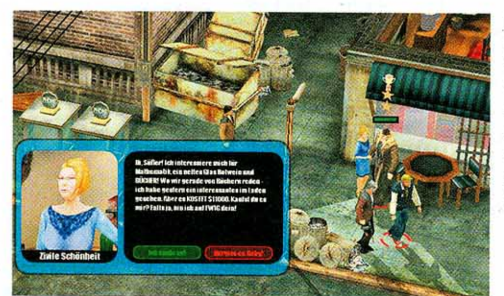
Mario Mangano



Gerade erst aus Sizilien angereist, wird Mario von seinem Onkel mit dem Mafia-Geschäft vertraut gemacht und sinnt auf Rache an seinen Brüdern. Im Spielverlauf wird der anfängliche Grünschnabel nicht nur zum perfekten Paten aufsteigen, sondern auch eine Familie gründen und seinen Weg mit allerlei Leichen pflastern.

Pate privat: So lebt's sich als Ober-Mafiosi

Der Alltag eines Paten ist nicht so rosig, wie er in vielen Filmen geschildert wird. Wir zeigen Ihnen, was ein gefragter Gangsterboss abseits von Schießereien so treibt.



Flirt
Als sizilianischer Sonnyboy sind Sie ein geborener Charmebolzen und lassen keine Gelegenheit aus, den hübschen Frauen in Paradise City Avancen zu machen. Haben Sie dann noch entsprechend viel Bargeld dabei, steht einer Heirat nichts mehr im Wege.



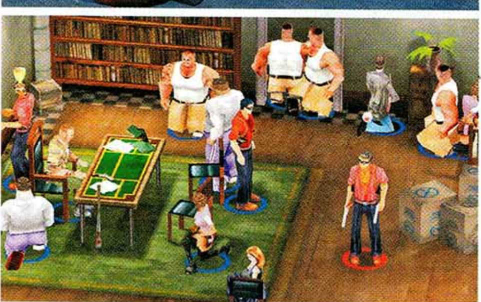
Heirat
Nach der Verlobung sollte so schnell wie möglich die Heirat folgen. Immerhin haben es Ihre Konkurrenten mit ziemlicher Sicherheit auf die frisch gebackene Pasta-Prinzessin abgesehen und Ihre Herzensdame soll Ihnen ja noch einen Stammhalter gebären.



Familienleben
Kaum ist die Hochzeitsnacht vorbei, kümmern Sie sich bereits um das Aufziehen des Nachwuchses – bei der Mafia muss eben alles schnell gehen. Mit den Kumpels können Sie nun erst mal nicht mehr um die Häuser ziehen, denn es gilt, Frau und Kind zu beschützen.



Autoklau
Einen Sportwagen für Geschäftstermine, einen Truck für große Lieferungen und einen Streifenwagen für Undercover-Aktionen. Da so ein Gangster-Fuhrpark eine ganze Stange Geld kostet, stehlen Sie die Luxuskarossen am liebsten.



Industriespionage
Wenn Sie nicht ständig auf dem Laufenden sind und wissen, was die Konkurrenz plant, steht Ihre Organisation schnell vor dem Aus. Deshalb sollten Sie Spitzel in gegnerischen Hoheitsrevieren abstellen, die Ihnen regelmäßig Reporte abliefern.



Bittsteller
Den Kleinen vom Kindergarten abholen, Schutzgelder eintreiben und Betonschuhe ordern. Als hätten Sie nicht schon genug zu tun, klingelt auch noch ständig das Telefon und jeder hätte gerne, dass Sie ihm einen Gefallen tun.

dass die Eröffnung neuer Geschäftsstellen in der Regel ein Kinderspiel ist. Allerdings erhält Mario durch die Schutzgelderpressung lediglich 25 Prozent des erwirtschafteten Umsatzes. Weitaus profitabler ist da die komplette Übernahme der Betriebe, die 50 Prozent des Gewinns direkt in die Kasse spült. Diese Akkreditierungsmethode kostet Mario jedoch eine ordentliche Stange Geld, die von den Ladenbesitzern eingestrichen wird.

Grundlegende Versorgung

Auf diese Art und Weise verleiben Sie sich im Spielverlauf nicht nur Kneipen, sondern auch Waffenhändler, Werkstätten oder Juweliere ein. Für Ihre eigentlichen Ziele sind dabei jedoch nur Waffenhändler und Kneipen interessant. Während Sie sich bei Ersteren mit immer neuen Gewehren von der Pistole bis zur Tommygun eindecken und regelmäßig mit Munition versorgen lassen, stehen in den familieneigenen Kaschemmen potenzielle Arbeitnehmer Schlange und möchten rekrutiert werden. Die Handlanger wollen für ihr blutiges Tagewerk allerdings ausreichend entschädigt werden und auch die Schießeisen bekommen Sie nicht für 'nen Appel und 'n Ei. Hier kommen die restlichen „Ressourcen" ins Spiel, denn mit falschem Schmuck, nachgebauten Auto-Ersatzteilen und angeblichen Designer-Klamotten lässt sich hervorragend Handel treiben – auf dem internationalen Schwarzmarkt, versteht sich. So schaffen Sie sich eine solide finanzielle Grundlage, die nicht nur eine biedere Riester-Rente ersetzt, sondern auch die anstehenden Bandenkriege finanziert.

Freunde fürs Leben

Zwar regiert Geld angeblich die Welt, macht alleine aber auch nicht glücklich. Deshalb sollten Sie sich schleunigst nach Handlangern umsehen, mit denen Sie die Knete verpulvern können. In Ihren Kneipen warten vier Einheitentypen auf Anstellung: Mit Pfefferspray ausgestattete Dirnen, breitschultrige Schläger sowie mit Pistolen oder Tommyguns ausgerüstete Auftragskiller. Hier zeigt sich leider eines der größten Probleme von **Gangland**: Es warten immer nur bestimmte Einheitentypen in den Hinterzimmern Ihrer Etablissements. Sind Sie also darauf aus, einen Schläger anzuheuern, sind unter Umständen nur leicht bekleidete Straßenmädchen auf Jobsuche und Sie müssen mehrere Minuten warten, bis Sie Ihren Kampftrupp so erweitern können, wie Sie es gerne möchten.

Über diese vier Basiseinheiten hinaus werden Ihnen in **Gangland** noch zwölf Spezialtruppen zur Seite gestellt. Diese müssen Sie allerdings erst einmal in so genannten „Herausforderungen" freischalten. In diesen speziellen Missionen gilt es dann etwa, zehn Minuten lang mithilfe von ein paar Scharfschützen Dutzenden von schlecht gelaunten Gangstern zu entkommen oder zwei entführte sizilianische Großmütter zu befreien. Erfüllen Sie diese optionalen Herausforderungen, stehen bis zum Spielende von Bombenlegern über Ninjas bis hin zu Panzerfaust-Schützen alle erdenklichen Handlanger bei Ihnen in Lohn und Brot.

> Mit falschem Schmuck, nachgebauten Auto-Ersatzteilen und angeblichen Designer-Klamotten **lässt sich hervorragend Handel treiben.**

Nix mit weißer Weste

Mit Ihren Truppen bestreiten Sie die 16 Hauptmissionen der Einzelspielerkampagne, die Sie auf der Suche nach Ihren Brüdern durch verschiedene Bezirke von Paradise City schickt. Nach den ersten vier Missionen hängen Sie dann auch nicht mehr am Rockzipfel Ihres Onkels, sondern bestim-

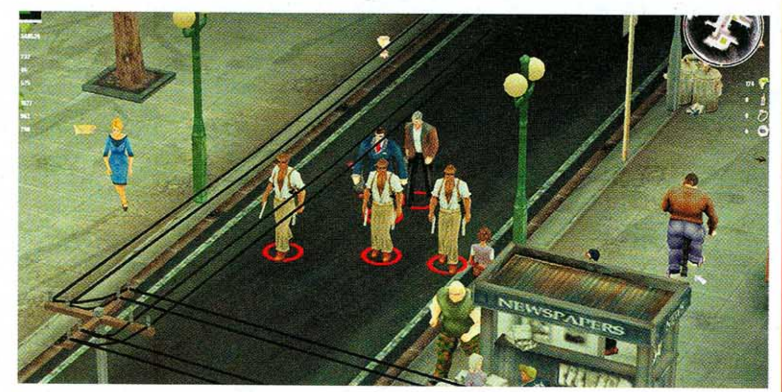
Einem Paten ist ein Genre nicht genug

Gangland kombiniert Action- und Strategie-Elemente zu einem äußerst temporeichen Spiel. Hier ein Überblick über die zwei Genrekomponenten des Mafia-Epos.



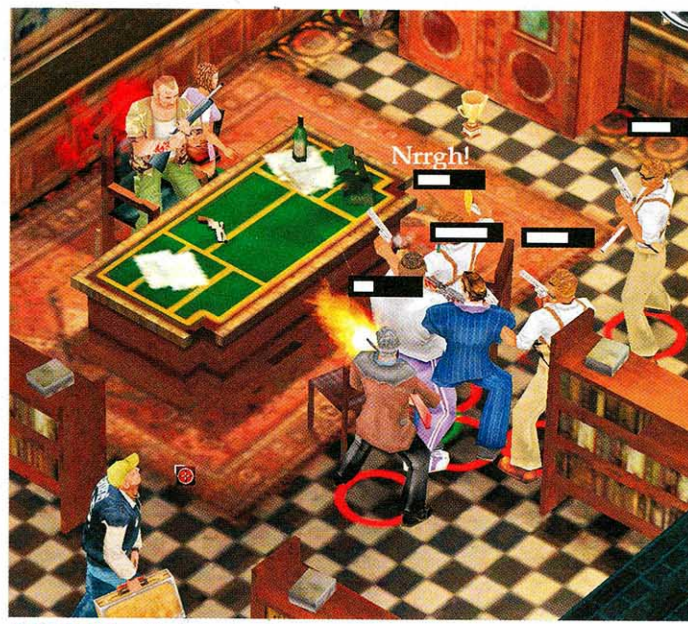
- ⊕ Die Gefechte sind sehr actionreich und lassen es auf dem Bildschirm ordentlich krachen.
- ⊕ Sie können jedes beliebige Gebäude zerstören und in einem gigantischen Feuerball aufgehen lassen.
- ⊕ Das umfangreiche Waffenarsenal in **Gangland** reicht von Baseballschlägern bis zu Panzerfäusten.
- ⊕ Mario führt Drive-by-Shootings aus einem von sieben Vehikeln aus.
- ⊕ Die kurzweiligen Herausforderungen bringen Abwechslung in die ansonsten eher eintönige Einzelspieler-kampagne.

- ⊖ Selbst für eine zünftige, actionreiche Ballerei ist **Gangland** mitunter zu hektisch. In den Schlachten bleibt Ihnen zum Reagieren oftmals zu wenig Zeit.
- ⊖ Die engen Straßen verhindern einen vernünftigen Einsatz der Fahrzeuge, da Sie ständig an den Bordstein-kanten hängen bleiben.



- ⊕ Die Steuerung der Einheiten hält sich an Standards.
- ⊕ Die Ladenbesitzer kümmern sich allein um den Ausbau der Geschäfte, sodass Sie sich nicht mit Wirtschafts-management herumschlagen müssen.
- ⊕ Das Austüfteln immer neuer Strategien, um den Gegner zu sabotieren oder ihn zu schädigen, macht einen diebischen Spaß.

- ⊖ Für wirklich taktisches Vorgehen sind die Echtzeit-Scharmützel viel zu hektisch.
- ⊖ Die Kämpfe laufen immer gleich ab.



ENDE VOM LIED Mit einigen Handlangern erweisen wir einem Konkurrenten die Ehre und unterbreiten ihm ein Übernahmeangebot, das er nicht ablehnen kann.

men selbst, wo's langgeht – machen aber trotzdem immer das Gleiche und liquidieren nach und nach alle anderen Mafia-Bosse der Stadt, darunter selbstverständlich auch Marios Brüder. Etwas Abwechslung erhält das blutige Tagesgeschäft durch Anrufe von Bittstellern, die Sie um Gefälligkeiten blutiger oder finanzieller Natur ersuchen. Als echter Pate erfüllen Sie diese Bitten natürlich, woraufhin die armen Teufel Ihnen einen Gefallen schuldig sind. Sie können sie alsdann wie eigene Einheiten kontrollieren – allerdings mit dem entscheidenden Vorteil, dass Ihre Konkurrenten die Zugehörigkeit zur Mangano-Familie erst erkennen, wenn es schon zu spät ist. Mit den Spitzeln können Sie hervorragend feindliche Unterschlüpfe infiltrieren und ohne großes Tohuwabohu die Lebensgefährtin der Konkurrenz oder deren Nachwuchs ausschalten.

Von Frauen und Problemen

Apropos Familienleben: Auch Mario sollte im Spielverlauf eine Frau ehelichen und einen Stammhalter aufziehen. Je nachdem, ob er sich für eine intellektuelle, sportliche oder mondäne Dame entscheidet, wird der Sprössling ein Anwalt, ein muskulöser Schläger oder eine kurvenreiche Verführerin. Ab jetzt wird **Gangland** immer hektischer. Da sich die bessere Hälfte ständig in seiner Nähe aufhält, gibt sie ein prima Ziel für die Konkurrenz ab. Dementsprechend ist stets für ausreichend Personenschutzkräfte zu sorgen. Und das, obwohl man mit der Sicherung



SECURITY Erst recht wenn Sie Frau und Kind haben, sollten Sie Ihren Unterschlupf stets gut sichern.



DRIVE-BY-SHOOT Mit einem geklauten Auto rasen Sie durch die Slums von Paradise City und halten sich mit Maschinenpistolen die Verfolger vom Leib.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Mix aus Action- und Strategie-Elementen
- Zugänglicher Wirtschaftspart
- Einzelspielerkampagne mit 16 Missionen
- 12 zusätzliche Herausforderungen
- Sieben Fahrzeuge
- Mehrspieler-Modus für bis zu acht Spieler
- 3D-Engine mit simuliertem Tag-und-Nacht-Wechsel

Zahlen & Fakten

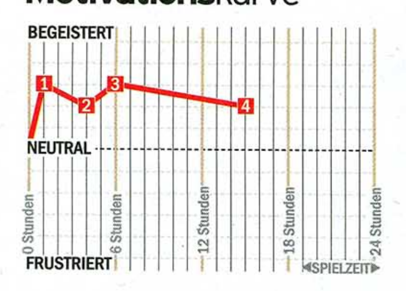
Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Commandos 3, Chicago 1930
Entwickler:	Media Mobsters
Vom gleichen Entwickler:	–
Publisher:	Bigben Interactive
Adresse des Publishers:	Walter-Gropius-Straße 24, 50126 Bergheim
Telefon des Publishers :	02271-498590
Offizielle Website:	http://www.gangland-online.de
Website des Publishers :	http://www.bigben-interactive.de
Website des Entwicklers:	http://www.mediamobsters.com
Beste Fansite:	–
Telefon-Hotline (Kosten):	01908-82415 (1,86 €/Min, täglich 7 bis 24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15

Im Wettbewerb

	Commandos 3	Chicago 1930	Gangland	Pro & Contra
GRAFIK	**79**	**72**	**74**	+ Detaillierte Umgebungen + Hübsche Explosionseffekte – Nur wenig verschiedene Figurentypen – Detailarme Charaktermodelle
Detailreichtum Spielwelt	83	70	78	
Detailreichtum Objekte	72	68	70	
Vielfalt der Spielwelt	78	73	68	
Animation der Objekte	85	56	76	
Effekte	84	60	82	
SOUND	**79**	**60**	**73**	+ Stimmige Soundeffekte + Passende Sprecher – Unpassende Rock-Musik – Nur Einheitenkommentare vertont
Musik	80	56	76	
Soundeffekte	75	59	73	
Stimmen/Kommentar	73	59	65	
STEUERUNG	**70**	**56**	**74**	+ Steuert sich wie ein Echtzeit-Taktikspiel + Viele Hotkeys – Zoomfaktor etwas zu gering – Gefechte zu hektisch
Bedienungskomfort/Navigation	80	50	83	
Präzision der Steuerung	90	48	88	
Übersichtlichkeit/Perspektive	85	62	86	
ATMOSPHÄRE	**80**	**65**	**68**	+ Sie fühlen sich wie ein waschechter Film-Pate. – Story nur mit Textbildschirmen präsentiert – Unpassende Waffen (Bazookas) – Kaum befahrene Straßen
Spannung/Überraschungen	80	46	46	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	85	70	68	
Story/Dialoge/Kommentare	83	52	50	
Inszenierung	83	50	57	
SPIELDESIGN	**81**	**63**	**75**	+ Interaktive Umgebung + Einfacher Wirtschaftspart – Im späteren Verlauf durch viele Betriebe und eine Familie äußerst unübersichtlich – Zu hektisch
Komplexität /Spieltiefe	83	70	74	
Einsteigerfreundlichkeit	81	52	85	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	73	30	70	
Verhalten der Computergegner	75	40	70	
Innovation	80	68	83	
MEHRSPIELERMODUS	**69**	**–**	**77**	+ Konträre Missionsziele + Internet-Highscoreliste – Zu wenig Spielmodi
Abwechslung der Spielmodi	45	-	45	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	45	-	50	
Einstellungsmöglichkeiten	60	-	58	
TEST-AUSGABE:	PCG 11/03	PCG 01/04	PCG 07/04	
WERTUNG:	**83**	**68**	**74**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Das Mafia-Setting wirkt stimmungsvoll und die actionreichen Gefechte machen Spaß.



2 Die immer gleichen Gefechte wirken auf Dauer öde und das Spiel wird zunehmend hektischer.



3 Endlich sind Sie selbst der Boss. Das bringt neue Spiel-Elemente mit sich und macht etwas mehr Laune.



4 Genervt vom immer gleichen Spielablauf, schwenken Sie auf den Mehrspieler-Modus um.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR



Die Ganoven-Simulation stellt vergleichsweise geringe Anforderungen an den Hauptprozessor: Bereits mit einem 1.700-MHz-starken Prozessor können Sie problemlos in der höchsten Detailstufe spielen. Hauptaufgabe der CPU sind die Schatten - setzen Sie diese auf die niedrigste Stufe, laufen besonders Straßenkämpfe mit zahlreichen Figuren gleichzeitig deutlich schneller und **Gangland** ist schon mit 1.200 MHz flüssig spielbar. Die übrigen Einstellungen haben nur geringen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit.

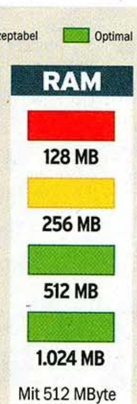
GRAFIKKARTE



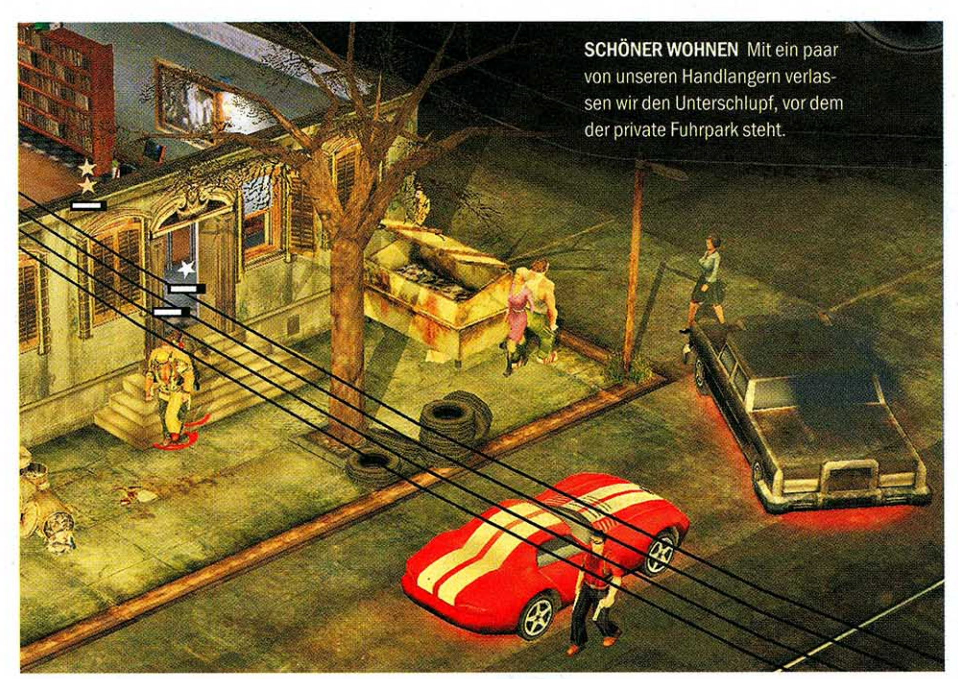
KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Bei **Gangland** stehen Direct3D und OpenGL als Renderer zur Verfügung. Im Direct3D-Modus lief unsere Testversion allerdings sowohl bei Ati- als auch bei Nvidia-Karten langsamer und stürzte zudem gelegentlich ab. Verwenden Sie also grundsätzlich OpenGL. Wenn Sie mit einer Grafikkarte der obersten Leistungsklasse spielen, können Sie vierfache Kantenglättung im Treibermenü zuschalten. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra setzen dagegen „Beleuchtung" und „Textu-ren-Auflösung" herab, um flüssig zu spielen.

RAM



Mit 512 MByte sind die Ladezeiten angenehm kurz und das Spiel läuft flüssig. Bei 256 MByte RAM kommt es zu Nachlade-Pausen.



SCHÖNER WOHNEN Mit ein paar von unseren Handlangern verlassen wir den Unterschlupf, vor dem der private Fuhrpark steht.

der Restaurants und Waffenhändler eigentlich schon alle Hände voll zu tun hat, da die computergesteuerten Widersacher dem Spieler in späteren Levels eigentlich keine Ruhepausen gönnen. Zum Glück gibt es in der deutschen Version von **Gangland** pro Mission mehrere Speicherpunkte, sodass man nicht wie im englischen Original nach einem gescheiterten Einsatz die gesamte Mission noch einmal von vorne beginnen muss.

Nur nichts überstürzen

Diese Hektik ist eines der größten Probleme von **Gangland**. An allen Ecken und Enden der Karten brennt es und Sie kommen mit dem Löschen kaum nach. Besonders enervierend sind die hektischen Echtzeit-Kämpfe. Zwar besteht theoretisch die Möglichkeit, Ihre Einheiten in die Hocke gehen oder den Gegner umzingeln zu lassen. Theoretisch. In der Praxis bleibt Ihnen dazu kaum Zeit und Sie ordern einfach die versammelten Truppen zum Angriff und hoffen, durch Übermacht zu gewinnen. Die Möglichkeit, bei pausierendem Spiel Befehle auszugeben, hätte hier wahre Wunder gewirkt. Ähnlich wünschenswert wäre es gewesen, mit den sieben fahrbaren Untersätzen frei in den Städten herumzufahren. Zwar können Sie sich mit Ihren Mannen in diverse Vehikel vom Streifenwagen bis zum Truck schwingen, mit diesen jedoch nur auf den Straßen umherkurven. Dass die Kisten bei Kontakt mit einem Bordstein abrupt stoppen, als wären Sie in eine meterdicke Betonwand geknallt, wirkt nicht nur unglaubwürdig, sondern nimmt den Fahrzeugen auch den spielerischen Witz. Da die Fahrrinnen äußerst schmal geraten sind, fällt das Manövrieren unnötig schwer und Sie sind per pedes meist schneller und stressfreier unterwegs als in den Kraftfahrzeugen.

Die Bild-Ton-Schere

Wesentlich ausgereifter wirkt die 3D-Engine des Spiels. Besonders sehenswert sind die Explosionseffekte, wenn ein Gebäude in die Luft gejagt wird. Auch der Tag-und-Nacht-Wechsel ist stimmungsvoll in Szene gesetzt und trägt zu echter Gangster-Atmosphäre bei. Letzteres kann man von der deutschen Sprachausgabe leider nicht behaupten, denn neben den üblichen Einheitenkommentaren wurde nichts vertont. Die Missionsziele erscheinen genau wie die Erzählung der Storyline lediglich in Textform auf dem Bildschirm.

DAVID BERGMANN

MEINUNG
PETRA FRÖHLICH



Mit etwas Feinschliff hätte Gangland ein schwer abzulehnendes Angebot werden können.

Das englische Original ist so frustrierend schwer, dass manche Spieler gedanklich sicher schon den Beton für die Entwickler angerührt und sich nach einem geeigneten Hafenbecken umgesehen haben. Die extra für die deutsche Version eingefügten Speicherpunkte haben **Gangland** gut getan. Allerdings: Mit einem gemütlichen, anspruchsvollen Taktik-Spiel der **Commandos**-Liga hat **Gangland** so wenig zu tun wie Marlon Brando mit niedrigem Blutzuckerspiegel – in der Welt von **Gangland** zählen schnelle Mausklicks mehr als Überblick und Planung. Prinzipiell hätte **Gangland** eine Neuauflage von **GTA 2** werden können – quasi ein **Mafia** aus der Iso-Perspektive. Dass der mutige Mix aus Echtzeit, WiSim und Rollenspiel erstaunlich gut funktioniert, liegt nicht zuletzt daran, dass das Entdecken, Kontrollieren und An-sich-Reißen der verruchten 3D-Welt durchaus Laune macht.



TESTURTEIL
Gangland

ENTWICKLER Media Mobsters
ANBIETER Big Ben
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8 Internet: 8 1 Sp./Packung

74

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1.100 1.400 1.700
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Echtes Mafia-Feeling
+ Einfacher Wirtschaftspart
+ Kurzweiliger Mehrspielermodus
- Zu hektisch
- Unzureichende Story-Präsentation

GRAFIK	74%
SOUND	73%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	77%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMMANDOS 3** oder **CHICAGO 1930** mochten.

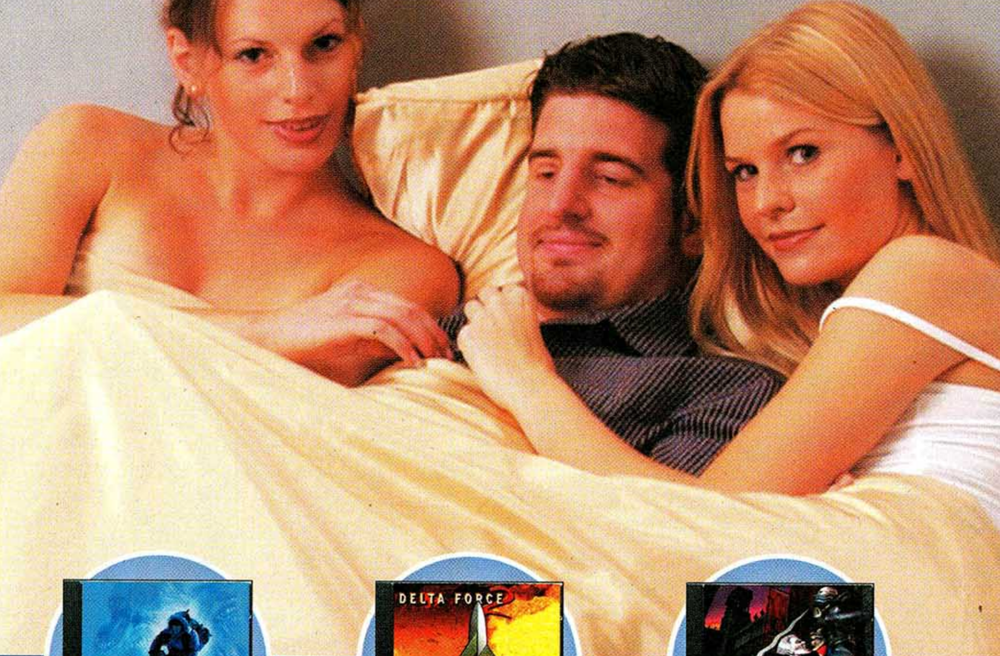
MEINUNG
DAVID BERGMANN



Gangland muss sich einen anderen Paten suchen.

Die Grundidee von **Gangland** gefällt mir ausgesprochen gut. Leider führten die Entwickler die vielen guten Ansätze nicht zu Ende. Die Schlachten wären mit einer Pausieren-Funktion sehr viel spannender geraten, als skrupelloser Pate möchte ich mit meinem Fuhrpark auch über Gehwege rumpeln können und die Präsentation der Story in Textbildschirmen ist arg dünn. Wirklich haarig wird später der hektische Spielablauf, denn Sie müssen mit Ihrer Spielfigur überall sein. Zwar können Sie Ihre Handlanger auch alleine losschicken, doch das Akquirieren neuer Läden funktioniert nur, wenn Ihr Don vor Ort ist. Auch die Bewerbungsgespräche mit neuen Schergen führt er selbst, gleichzeitig soll er aber im Büro Telefondienst schieben. Das ist schlichtweg zu viel auf einmal und drängt die schöne Grafik und die kurzweiligen Herausforderungen in den Hintergrund. Auf der anderen Seite fühlt man sich tatsächlich wie ein echter Don – vor allem das Aufbauen eines illegalen Geschäftsimperiums macht anfangs eine Menge Spaß. Auf lange Sicht fehlen dem Spiel jedoch leider die zündenden Elemente.

Playboy?































Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc,
MakroMarkt, Schaulandt, Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!



Ground Control 2: Operation Exodus

SICHER IST SICHER Aus den umstehenden Häusern heraus machen die verschanzten Soldaten mit den übermächtigen Mechs kurzen Prozess.

Grandiose Optik trifft taktische Tiefe in einem Sci-Fi-Universum: **Ground Control 2 ist die futuristische Alternative zu Codename Panzers.**

In **Ground Control 2: Operation Exodus** erleben Sie das klassische Sci-Fi-Szenario: Ein böses intergalaktisches Imperium unterdrückt eine Schar herzensguter Rebellen. Und genau dann, wenn der Streit so richtig eskaliert ist, kommt noch eine mysteriöse Alien-Rasse dazu und mischt sich ein. In den insgesamt 24 Missionen der zwei Einzelspieler-Kampagnen von **Ground Control 2** schlagen Sie sich nacheinander auf die Seite der Nordstern-Allianz (Rebellen) sowie der Virons (mysteriöse Aliens) und versuchen, dem terranischen Imperium das Handwerk zu legen. Der Fortgang der intrigenreichen Geschichte wird sowohl in Spielgrafik als auch in sechs gerenderten Videos erzählt, die qualitativ nicht weit hinter Blizzard'schen Parade-Produktionen zurückstehen.

Einfach anders sein

Genau wie der drei Jahre alte Vorgänger (Vollversion auf PC Games 05/04) unterscheidet sich auch **Ground Control 2** maßgeblich von anderen Strategiespielen. Im Gegensatz zu **Command & Conquer Generäle** fehlen dem Spiel beispielsweise der komplette Basenbau und auch das Ressourcen-Management. Ihre Truppen produzieren Sie dementsprechend nicht in befestigten Stützpunkten, sondern lassen sie via Landungsschiff einfliegen. Das können Sie – anders als im ersten Teil – jederzeit tun. Voraussetzung für die Bestellung ist allerdings ein ausreichender Vorrat an Siegpunkten, die Sie erhalten, indem Sie mit Ihrer Mannschaft ähnlich wie in den Roboter-Schlachten in Z bestimmte Checkpoints auf den Karten einnehmen.

Taktieren leicht gemacht

Auf Ihren Kreuzzügen ist taktisches Vorgehen gefragt, denn das althergebrachte Mittel der Tankrushes wird Ihnen in **Ground Control 2** nicht weiterhelfen. Ähnlich wie in **C&C Generäle** werden die Panzer der Nordstern-Allianz in Windeseile von Bazooka-Schützen demontiert, wenn Sie den Ungetümen nicht entsprechende Leibwächter wie etwa Flammenwerfer zur Seite stellen. Außerdem sollten Sie in den Scharmützeln stets darauf bedacht sein, die Umgebung in Ihre Kriegsführung einzubeziehen. So sind Fußtruppen in Wäldern besser geschützt als auf freier Flur und auf Anhöhen postierte Einheiten sind treffsicherer.

Weitere taktische Finessen bieten die meisten Einheiten durch einen sekundären Angriffs-Modus. So lässt sich aus einem Raketenpanzer der Nordstern-Allianz in Sekundenschnelle eine Raketenabwehrstellung zaubern. Die Virons setzen dagegen auf Morphing. Zwei Alien-Einheiten eines Typs können zu einem noch stärkeren Krieger verschmolzen werden.

Klappende Kinnlade

Während Sie sich in den Einzelspieler-Kampagnen mit der äußerst fordernden KI herumschlagen, kabbeln Sie sich im Mehrspieler-Modus mit bis zu acht Spielern auf zehn speziellen Karten um die schöns-

BOMBASTISCH Die Grafik von Ground Control 2 setzt Maßstäbe im Strategie-Genre.

SCHNELLE LIEFERUNG Ohne die mächtigen Landungsschiffe wäre man in der Welt von Ground Control 2 aufgeschmissen.

Jacob Angelus

Sie übernehmen in Ground Control 2 die Rolle des aufstrebenden Raubeins und kämpfen aufseiten der Nordstern-Allianz gegen das Terranische Imperium, dem die rebellische Allianz ein Dorn im Auge ist. Schnell machen Sie dabei Bekanntschaft mit den Virons, doch was diese mysteriöse Alien-Rasse wirklich im Schilde führt, klärt sich erst nach und nach.

Was **Ground Control 2** so einzigartig macht

Ground Control 2 passt in keine Schublade. PC Games sagt Ihnen, was den gewagten Mix aus Taktik-Kloppern wie Blitzkrieg und flotten Echtzeit-Strategiespielen auszeichnet.

- Spielt sich so temporeich wie **C&C Generäle**, ist aber ähnlich taktisch wie **Codename Panzers**.
- Statt Basen zu errichten, fliegen Sie Ihre Truppen per Landungsschiff ein.
- Dieses Landungsschiff können Sie mit diversen Upgrades – etwa für die Panzerung – aufrüsten und es so zu einer vollwertigen Kampfeinheit ausbauen.
- Sie kämpfen um spezielle Checkpoints, die Ihnen wertvolle Siegpunkte bescheren, mit denen Sie Truppen kaufen können.
- Sie können die komplette Einzelspieler-Kampagne mit Freunden in einem kooperativen Modus lösen.
- Der Mehrspieler-Modus bietet eine Drop-in-Funktion, mit der Sie ohne langes Vorgeplänkel in bestehende Spiele einsteigen und sofort mitmischen können.

ten Checkpoints. Neben dem klassischen Deathmatch gibt es allerdings auch die Möglichkeit, sich kooperativ durch die Solokampagne zu schlagen. Doch egal, welchen Modus Sie spielen, Sie sollten nicht der Versuchung erliegen, minutenlang die umwerfende Grafik von **Ground Control 2** zu bewundern. Da spiegeln sich Einheiten und Umgebung im klaren Wasser, waten Ihre Truppen durch Sumpflandschaften mit knietiefem Gras und brausen Ihre Fahrzeuge des Nachts mit Scheinwerfern über die Karten. Angesichts dieser Pracht verwenden selbst eingefleischte Echtzeit-Strategen ab und zu die frei bewegliche Kamera, mit der Sie so nah ans Geschehen heranzoomen können wie sonst nur in Action-Adventures oder Ego-Shootern. **Ground Control 2** hält jedoch auch eine Kameraperspektive bereit, wie man sie aus **Warcraft 3** gewohnt ist.

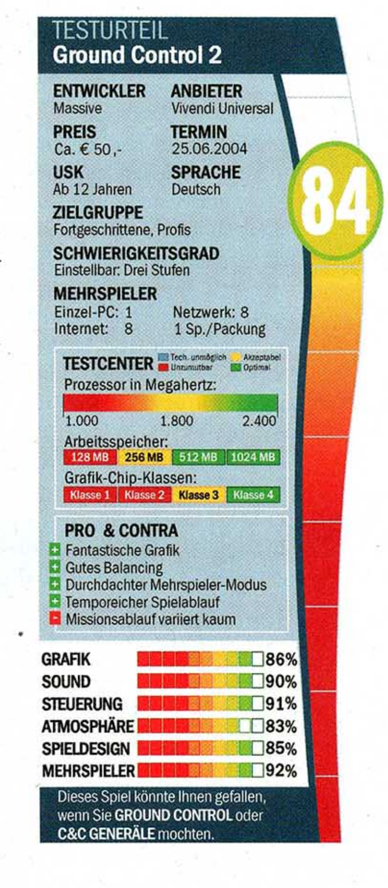
DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

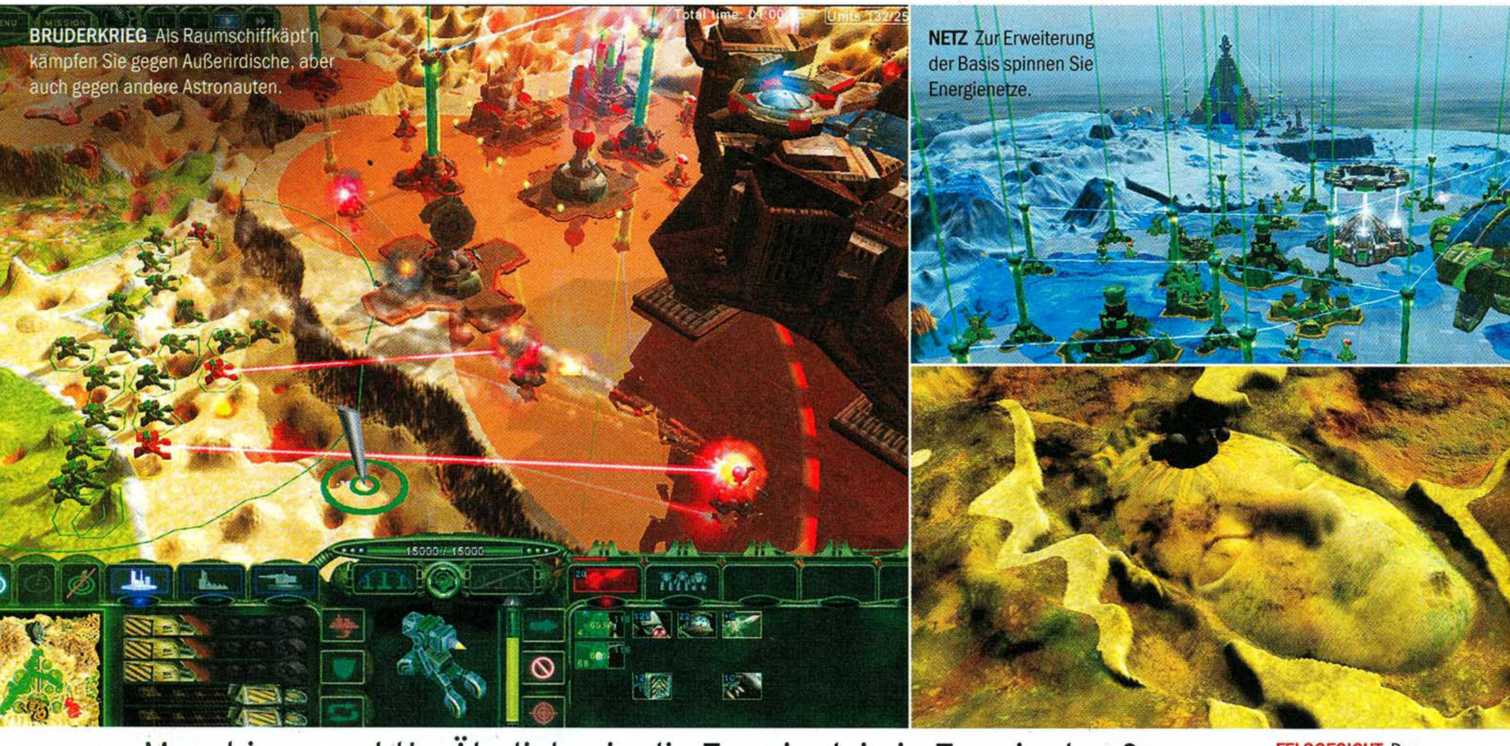


Ground Control 2 schlägt im Mehrspieler-Modus ein wie eine Bombe.

Ground Control 2 hat mich überrascht. Ein Taktik-Spiel, das so temporeich ist wie **C&C Generäle**? Oder doch ein Strategie-Spiel ohne Basenbau? Das zweite Spiel von Massive Entertainment lässt sich nur schwer einordnen, legt den Schwerpunkt jedoch auf taktische Scharmützel. Leider schwächelt der Einzelspieler-Modus aufgrund der zwar ansprechend inszenierten, inhaltlich aber recht klischeebeladenen Story und des Missionsdesigns: Zwar gaben sich die Designer redlich Mühe, die Aufträge abwechslungsreich zu gestalten, sodass sich die Missionsziele etwa während eines Einsatzes ändern. Trotzdem diktiert das Spieldesign, dass Sie ständig Checkpoints einnehmen und verteidigen müssen. Deshalb spielen sich letzten Endes alle Missionen gleich. Hier bieten **Codename Panzers** oder **C&C Generäle** wesentlich mehr fürs Geld. Der Mehrspieler-Modus trumpft dagegen mit gutem Balancing und dem Drop-in-Modus auf, der es erlaubt, in bestehende Spiele einzusteigen. Wer hauptsächlich alleine spielt, sollte die Demo auf der aktuellen CD/DVD antesten, Multiplayer-Fans kommen jedoch an diesem Spiel nicht vorbei.



Perimeter



BRUDERKRIEG Als Raumschiffkäpt'n kämpfen Sie gegen Außerirdische, aber auch gegen andere Astronauten.

NETZ Zur Erweiterung der Basis spinnen Sie Energienetze.

FELSGESICHT Das Voxel-Terrain glänzt mit solchen faszinierenden Strukturen.

Morphing macht's: Ähnlich wie die Terminatrix in Terminator 3 **wandeln die Truppen in Perimeter ihre Gestalt** auf Knopfdruck.

Stört ein Fluss den Vormarsch? Kein Problem: In **Perimeter** mutieren Raketenwerfer zu Hubschraubern und am anderen Ufer zu Scharfschützen – ganz einfach auf Knopfdruck. Nanotechnologie macht's möglich, orakelt die Science-Fiction-Story, die stark an **Homeworld** erinnert. Die zweite Besonderheit von Codemasters' Echtzeit-Strategiespiel klingt ähnlich futuristisch: Terraforming. In der Praxis heißt das, dass kleine Roboter den Boden rund um die Basis erst umpflügen, bevor darauf gebaut werden kann. Eigentlich nichts anderes als die Betonplatten, die im Genre-Urvater **Dune 2** als Grundlage für Kasernen und Raketentürme dienten. Cooler ist da schon der namensgebende Energieschirm, der in **Perimeter** das Feldlager gegen jeden noch so heftigen Angriff verteidigt – allerdings nur für ein paar Sekunden. Ansonsten haben sich die Entwickler an Echtzeit-Standards gehalten. In 27 Missionen werden Waffenfabriken hochgezogen, Einheiten am Fließband produziert und Gegner geplättet. Netterweise aber ohne aufwendiges Ressourcen-Management.

Highlight des Spiels ist die auf Voxel-Technologie bauende Landschaftsgrafik (bekannt aus **Comanche**), die atemberaubend exotische Planeten auf den Bildschirm zaubert, aber ebenso atemberaubende Anforderungen an die Hardware stellt. Selbst mit drei Gigahertz ruckelt's in Auflösungen ab 1.024 Punkten. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Perimeter

ENTWICKLER K-D Lab
ANBIETER Codemasters
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 31. Mai 2004
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 4, Netzwerk: 4, 1 Sp./Packung

70

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1000 2000 3000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Abwehr- und Angriffsmissionen
+ Todschickes Terrain
+ Dynamischer Schlachtverlauf
- Kaum neue Ideen
- Lahme Story-Präsentation

GRAFIK	80%
SOUND	71%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	76%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARCRAFT** oder **HOMEWORLD** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

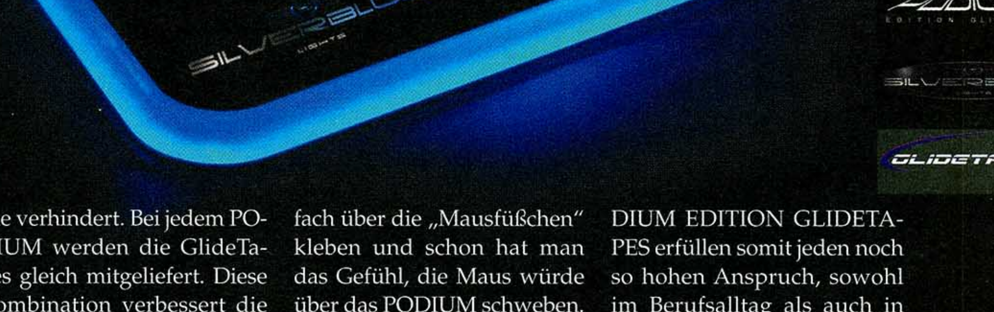
Perimeter ist klassische Echtzeit-Strategie für Kämpfernaturen.

Mal im Klartext: Die Auswirkungen der beiden Features, die Publisher Codemasters am lautesten anpreist, des Einheiten-Morphings und des Terraformings nämlich, sind quasi gleich null. Was übrig bleibt, ist ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel im Stil von **Starcraft** & Co. ohne große Innovationen, aber auch ohne gravierende Schwächen. Am schwersten wiegen noch die im Vergleich zu **Warcraft 3** wenig komplexen Missionen, die ohne Rollenspiel-Einlagen oder Skript-Ereignisse auskommen müssen. Dafür lassen sie Echtzeit-Kommandeuren große strategische Freiheiten und halten mit abwechslungsreichen Aufgaben die Motivation hoch. So wird **Perimeter** vor allem Kämpfernaturen überzeugen, die auf dichte Storys weniger Wert legen als auf dynamische Schlachtfelder und hektische Echtzeit-Gefechte. Aber die macht **Ground Control 2** (Test auf Seite 120) besser.

Ein echtes **Abo-Brett**

Wenn Sie für PC Games jetzt einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als **kostenloses Dankeschön** das beleuchtete Gamerpad **BLUE PODIUM EDITION GLIDETAPES** von Silverblue Lights (www.silverblue-lights.com und www.glidetapes.de).

Das PODIUM EDITION GLIDETAPES kombiniert auf einzigartige Weise innovatives Design und eine einmalige Beleuchtungstechnik mit höchster Funktionalität. Das PODIUM wird durch den USB-Anschluss mit Strom versorgt. Neben der innovativen Beleuchtung in coolem Blau zeichnet sich das Pad vor allem durch seine unglaublichen Gleiteigenschaften und Kompatibilität zu optischen Mäusen aus.



Der ca. 1 kg schwere und 32 x 25,5 cm große Acrylglaskörper hat eine spezielle Soft-Grip-Unterseite, die das Verrutschen auf der Arbeitsfläche verhindert. Bei jedem PODIUM werden die GlideTapes gleich mitgeliefert. Diese Kombination verbessert die Mausführung erheblich. Einfach über die „Mausfüßchen" kleben und schon hat man das Gefühl, die Maus würde über das PODIUM schweben. Die Eigenschaften des PODIUM EDITION GLIDETAPES erfüllen somit jeden noch so hohen Anspruch, sowohl im Berufsalltag als auch in der „ProGamer-Szene".

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

BLUE PODIUM EDITION GLIDETAPES (Art.-Nr. 002478)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PG PR 13



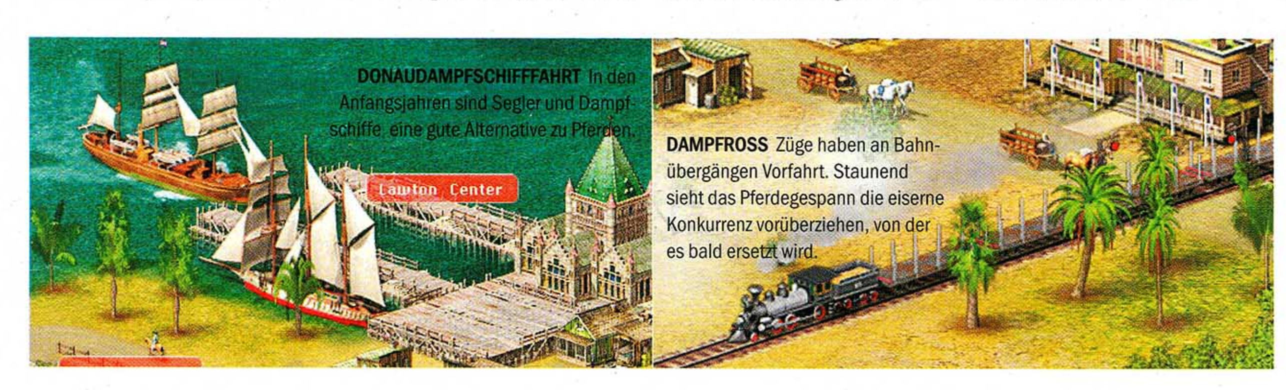
Transportgigant

Kohle für Kohlen, Mäuse für Kaffee, Kröten für Müll – Transportgiganten verschiffen gegen Geld einfach alles. Per **Bahn, Schiff, Flugzeug oder LKW.**

Am Anfang war das Pferd. Das hafergetriebene Bio-Fuhrwerk ist im **Transportgigant**-Startjahr 1850 das Rückgrat jedes Speditionsunternehmens. Ob auf Kieswegen oder Holzschienen, an Pferden führt kein Weg vorbei. Die ersten Eisenrösser sind nicht nur vergleichsweise langsam, sondern ihre Zugkraft lässt auch ebenso zu wünschen übrig wie ihre Zuverlässigkeit. Einzig Segelschiffe stellen für längere Strecken eine echte Alternative zu den Warmblütern dar. Wenn die technologische Entwicklung im Jahr 2050 ihr Ende findet, sieht das ganz anders aus: Am Himmel ziehen riesige Frachtjets ihre Bahnen, Hubschrauber düsen durch Häuserschluchten und am Boden schnellen Magnetschwebebahnen über futuristische Hochtrassen. Noch nie sind so viele verschiedene Flugzeugtypen, Fahrzeuge und Schiffe über den Bildschirm geflitzt wie in **Transportgigant**.

Koteletts für die Städter

Anders als beispielsweise in **Port Royale 2** handeln Sie in **Transportgigant** nicht mit Waren. Sie produzieren sie auch nicht wie im indirekten Vorgänger **Industriegigant 2**. Sie sind einzig und allein dafür zuständig, die Güter von A nach B zu befördern. Auf den elf großen Spielkarten, angesiedelt in Nordamerika und Europa, finden sich neben Städten unter anderem Raffinerien, Schlachthäuser, Bauernhöfe, Holzfällercamps, Sägewerke und Kohlegruben. Die einen gewinnen Rohstoffe, die anderen verarbeiten sie, Ihre Aufgabe ist die Lieferung. Beispielsweise verfrachten Sie Korn von einer Farm zum Schweinezüchter, von dort geht ein Tiertransport in Richtung Schlachthof, die Koteletts bringen Sie anschließend in die Stadt. Das Wirtschaftssystem ist begrenzt beeinflussbar. Will heißen: Wenn Sie die Schweinefarm mit Korn beliefern, produziert der Betrieb vielleicht bald entsprechend mehr. Wird eine Fabrik dagegen lange ignoriert, schließt sie eventuell ihre Pforten. So dynamisch wie die Welt eines **Port Royale 2** ist die von **Transportgigant** aber nicht. In vielen Industriezweigen haben Ihre Aktionen keine oder nur geringe Auswirkungen auf Preise und Produktion.



DONAUDAMPFSCHIFFFAHRT In den Anfangsjahren sind Segler und Dampfschiffe eine gute Alternative zu Pferden.

DAMPFROSS Züge haben an Bahnübergängen Vorfahrt. Staunend sieht das Pferdegespann die eiserne Konkurrenz vorüberziehen, von der es bald ersetzt wird.

Gebäude als Menü – **Die Stadtansicht von Transportgigant**



Von Alpenbahn bis Zeppelin

In zwei Kampagnen müssen Sie sich als Unternehmer beweisen. Mal geht's in den 14 Missionen darum, im Wilden Westen Baustellen mit Holz zu beliefern, damit dort Forts gebaut werden können, mal darum, 70 Millionen Dollar als Erdöl-Lieferant zu verdienen, mal darum, 150.000 Fahrgäste pro Jahr zur Kundschaft zu zählen. Obwohl die Aufträge recht gut gemacht und nicht selten fordernd sind, ist das eigentliche Filetstück von **Transportgigant** der Endlos-Modus. Dort dürfen Sie frei von Siegbedingungen Ihren Traum vom Speditionsimperium verwirklichen, wahlweise beginnend im 19., 20. oder 21. Jahrhundert. Wer mag, darf das Spiel bis ins Jahr 9.000 (!) laufen lassen; allerdings stoppt der technische Fortschritt 2050 – es gibt also keine fliegenden Tieflader-Untertassen. Was es stattdessen gibt: satte 130 Fahrzeuge. Ochsenkarren, Containerfrachter, Überschallpassagierjets, Schienenbusse, Dreimaster, Züge mit 64 Waggons, die über den ganzen Bildschirm reichen, sogar Zeppeline. Auch wenn die Namen verfremdet wurden, sind doch alle Vehikel liebevoll ihren wirklichen Vorbildern nachempfunden, bis hin zu den Autos in den Städten.

Kollisionsgefahr am Gleis

Dafür sorgt nicht zuletzt die detaillierte Grafik. Die setzt ganz auf 2D-Technik in Iso-Optik. Gebäude, Züge, Flieger, Boote, alles wurde vorab gerendert. Speziell bei den Fabriken und Städten hat die Methode gut funktioniert, auch die Vehikel sehen recht manierlich aus, wenn auch mancher Bewegung ein paar Animationsstufen mehr nicht geschadet hätten – speziell das aus den Vorgängern bekannte „Kurvenruckeln" von Waggons stört die Idylle. Weniger gut sieht es bei der Umgebung aus: Die Landschaft wirkt arg steril und setzt sich allzu deutlich von den Bauwerken ab. Nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch ein Problem ist die vergleichsweise geringe Auswahl an Streckenbauteilen: Straßen lassen sich nur in zwei Richtungen und nur mit scharfen rechtwinkligen Kurven verlegen. Für Schienen gibt's wenigstens verschiedene Kurvenradien, dort stört aber insbesondere, dass lediglich zwei Arten Weichen zur Verfügung stehen. Das ist in Verbindung mit der Neigung der Züge, lieber durcheinander hindurchzufahren als bestehende Ausweichgleise zu nutzen, äußerst unglücklich. Zu allem Übel versteckt sich der Streckenbau in einem unübersichtlichen und unkomfortablen Menü, das unnötig verschachtelt und kompliziert wirkt. Die Bedienung war bei älteren „Giganten" besser.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Transportgigant

ENTWICKLER Jowood
ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 11. Juni 2004
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: - Netzwerk: - 1 Sp./Packung

71

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 700 900
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Modellbau-Flair
+ Detaillierte Modelle
+ Endlosspiel
- Zu wenig Strecken-Tools
- Umständliche Bedienung

GRAFIK	73%
SOUND	80%
STEUERUNG	55%
ATMOSPHÄRE	62%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TRAINZ** oder **RAILROAD TYCOON 3** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Als WiSim macht Transportgigant keine besonders gute Figur – aber als Aufbauspiel.

Als Wirtschaftssimulation zieht **Transportgigant** im Vergleich mit Konkurrenten wie **Port Royale 2** klar den Kürzeren. Die statische Spielwelt lässt mir als Unternehmer zu wenig Freiheiten, umfassende Produktionsketten mit ausgeklügelten Fahrplänen sind mit dem simplen Warensystem nur eingeschränkt möglich. Lässt man den Wirtschaftsaspekt beiseite und spielt **Transportgigant** als eine Art Modelleisenbahn-Simulation, so zeigt sich das Programm von seiner besseren Seite. Es ist ungemein entspannend, im Endlosspiel auf der einfachsten Spielstufe nach und nach ein gigantisches Verkehrsnetz zu spinnen. Auf den großen Spielfeldern mit all ihren Städten, Unternehmen und Attraktionen gibt es immer etwas zu entdecken. Und zwischendurch schaut man den Loks, Schiffen und LKWs einfach bei ihrer Arbeit zu. Bleibt als großer Kritikpunkt allerdings noch die missglückte Bedienung: Selbst wer sich nach ein, zwei Abenden eingewöhnt hat, wird immer noch über die umständlichen Menüs schimpfen und sich mehr Baustücke für Straße und Schiene wünschen.

Warlords Battlecry 3



ECHTZEIT-STANDARD Warlords Battlecry 3 wandelt auf Pfaden, die Warcraft 3 einst ausgetreten hat.

Im nunmehr dritten Teil **hat sich spielerisch einiges, grafisch wenig getan.**

Regelmäßig schnüren die Entwickler von Infinite ein mächtiges Echtzeit-Strategie- und Rollenspiel-Paket, das dann mit dem Namen **Warlords Battlecry** auf den Markt kommt. Im dritten Teil der Serie gibt's spielerisch mal wieder keine schwarzen Flecken auf der weißen Spielspaßweste. Etliche Rassen und Klassen kämpfen nach Genre-Standard ums Heil der Fantasy-Welt Etheria: Basis hochziehen, Truppen ausbilden, Gegner plätten. Neu sind die Schlangenwesen, die Dinos in die Schlacht führen. Als Pestfürst, den es vorher ebenfalls nicht gab, produzieren Sie Flammen speiende Monster und Schleimkreaturen. Ist Ihre Rassenauswahl getroffen, gehen Sie die Kampagne lösen, die diesmal sogar mit Story-Sequenzen bereichert wurde. Neu ist auch, dass Sie Helden sofort nach deren Stufenaufstieg aufwerten, anstatt bis zum Ende der Mission zu warten. Kurz: Spielerisch hat sich nichts verschlechtert und einiges verbessert. Doch dafür schleicht sich langsam ein Problem ein, das Technik heißt: Während Titel wie **Panzers** die Messlatte für 3D-Grafik in Strategiespielen anheben, wirkt **Warlords Battlecry 3** wie eine Hommage an **Warcraft 2**.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Warlords Battlecry 3

ENTWICKLER Infinite
ANBIETER Vidis
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

70

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 – 600 – 800
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Hohe Komplexität
+ Viele Rassen und Klassen
+ Einwandfreie Bedienung
- Wenig Innovationen
- Langweilige Grafik

GRAFIK	59%
SOUND	65%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	72%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	80%

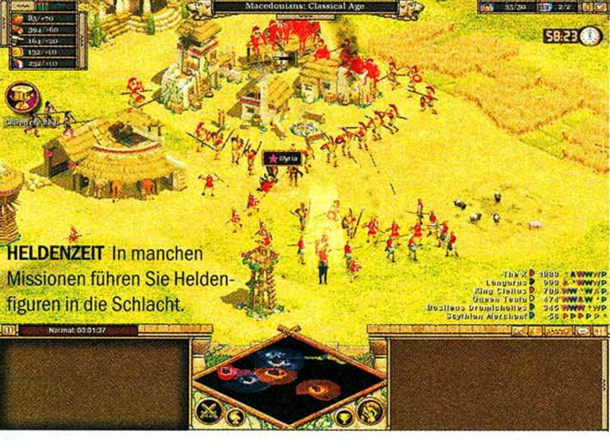
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WARLORDS BATTLECRY 2** oder **WARCRAFT 3** mochten.

Rise of Nations: Thrones & Patriots





ADD-ON



HELDENZEIT In manchen Missionen führen Sie Heldenfiguren in die Schlacht.

Mit dem Add-on sollen auch die letzten **Echtzeit-Strategen zu Rise of Nations bekehrt werden.**

Sechs neue Nationen, unter anderem Amerika, Persien und Holland, mehr als 20 neue Einheiten, etwa berittene Musketenschützen, und Weltwunder wie die Hängenden Gärten – das erste offizielle Add-on zum Strategie-Kracher **Rise of Nations** bietet auf den ersten Blick alles, was man von einer Erweiterung erwarten sollte. Die Entwickler von Big Huge Games liefern jedoch nicht nur obligatorische Features, sondern merzen auch einen der größten Kritikpunkte am Vorgänger aus: die fehlende Einzelspielerkampagne. Zumindest fast. In insgesamt vier historischen Kampagnen wandeln Sie auf den Spuren von Alexander dem Großen, durchleben den Kalten Krieg, treten in Napoleons Fußstapfen oder kämpfen erbittert um die Neue Welt. Mit epischen Erzählungen wie in **Warcraft 3** können diese Feldzüge zwar nicht mithalten, machen **Rise of Nations** für Solisten jedoch um einiges interessanter. Ein weiteres neues Feature: Sie wählen aus sechs verschiedenen Regierungsformen von Kapitalismus bis Demokratie, die jeweils individuelle Vorteile wie stark vergünstigte Baukosten oder eine ertragreichere Wirtschaft mit sich bringen und vor allem dem Mehrspieler-Modus noch mehr Tiefe verleihen.

DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
RoN: Thrones & Patriots

ENTWICKLER Big Huge Games
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Fünf Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

81

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 800 – 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Vier historische Kampagnen
+ Komfortable Steuerung
+ Vielseitiger Mehrspielermodus
- Schwache Story-Präsentation
- Überladenes Interface

GRAFIK	85%
SOUND	86%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	87%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RISE OF NATIONS** oder **EMPIRE EARTH** mochten.



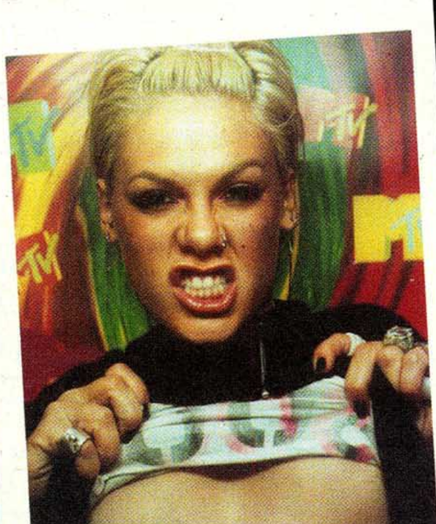










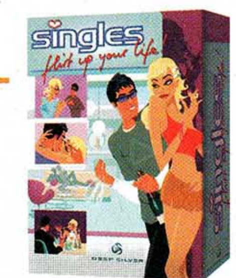


TICKETS + INFOS
www.mtv.de/trl



Liebenswertes **Abo**

Rein in die interaktive Beziehungskiste. Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** die Simulation **Singles – Flirt up your life**.



Eine Wohnung, zwei Singles – so lautet die Ausgangssituation im gleichnamigen Computerspiel. Die Persönlichkeiten der Personen legen Sie vor Beginn des Spiels fest, zur Auswahl stehen insgesamt 13 vorgefertigte Charaktere in detailierter 3D-Grafik mit lebensechter Mimik. Das Spektrum der Figuren reicht von liebenswürdig bis komplett durchgeknallt. Für jede Menge Zündstoff ist also schon von Beginn an gesorgt.

Lösen Sie die Partnerprobleme Ihrer Singles und bewältigen Sie ganz nebenbei deren Alltag! In dieser PC-Simulation geht's nicht nur um kochen, arbeiten, fernsehen oder aufräumen, renovieren und umbauen – endlich darf auch kräftig geknutscht, gekuschelt und mehr werden - und das auch im „Pink Mode" (Boy/Boy & Girl/Girl)! Viel Spaß beim Verkuppeln! www.singles-the-game.de.



DEEP SILVER

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
„Singles" (Art.-Nr. 002450)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG PR 12

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC Games





Far Cry (dt.)

Ein Ego-Shooter steht und fällt mit seiner Grafik – und die Optik in **Far Cry (dt.)** ist einfach sensationell gut. Das finden auch unsere Leser, die den Titel für das bislang schönste 3D-Actionspiel halten. Auch die für das Genre ungewöhnlich lange Spieldauer von 20 Stunden wurde positiv bewertet. Nur beim Schwierigkeitsgrad haben es die Entwickler übertrieben: Der wird im Allgemeinen als zu hoch empfunden, vor allem in Verbindung mit der fehlenden Quicksave-Funktion.

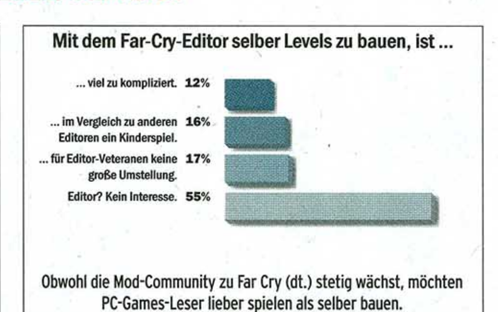
PC-GAMES-LESER BEFRAGT

Die Grafik von Far Cry (dt.) finde ich ...



Erstaunlich: Nur ein Prozent der Befragten stört sich am großen Hardware-Hunger, mit dem vor allem Nvidia-Grafikkarten zu kämpfen haben.

Mit dem Far-Cry-Editor selber Levels zu bauen, ist ...



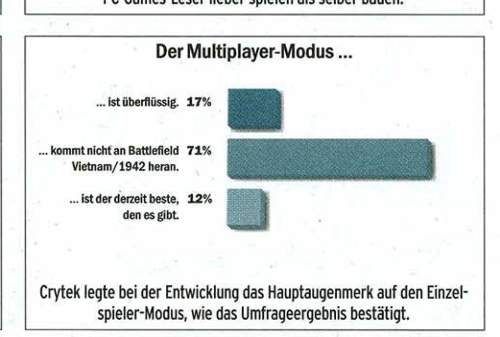
Obwohl die Mod-Community zu Far Cry (dt.) stetig wächst, möchten PC-Games-Leser lieber spielen als selber bauen.

Das automatische Speichersystem ist ...



Speichern oder nicht speichern? Die Meinungen sind ausgeglichen. Und ein Patch für die "Ich will Quicksave!"-Fraktion ist auch schon angekündigt.

Der Multiplayer-Modus ...



Crytek legte bei der Entwicklung das Hauptaugenmerk auf den Einzelspieler-Modus, wie das Umfrageergebnis bestätigt.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	1-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2-
Musik	2
Soundeffekte	2+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Far Cry (dt.) weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Atemberaubende Grafik
2. Intelligente Gegner-KI
3. Große Bewegungsfreiheit
4. Lange Spieldauer
5. Realistische Physik-Engine

–
1. Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad
2. Langweilige Story
3. Großer Hardware-Hunger
4. Mangelnde Monstervielfalt
5. Fehlende Quicksave-Funktion

Die Meinung der PC-Games-Leser:

JÖRG HENDEL, Student aus Hermsdorf:
„Das Spiel ist der Wahnsinn. Grafisch gesehen hat **Far Cry (dt.)** die Messlatte für die Konkurrenz ziemlich hoch gelegt. Alleine die Innen-Levels versetzen mich immer wieder ins Staunen, genauso wie die Weitsicht der Außenareale. Leider haben viele Spieler mit Problemen wie Grafikbugs zu kämpfen."

DAVID SCHOMMER, aus Bernkastel-Kues:
„Da staunen selbst die Amerikaner: **Far Cry (dt.)** schlägt jeden anderen Shooter in fast jeder Kategorie um Längen. Trotzdem bleibt ein leicht bitterer Nachgeschmack wegen der unspektakulären Story und des eher lauen Multiplayer-Modus. Trotzdem ist **Far Cry (dt.)** für Einzelspieler der Pflichtkauf schlechthin!"

TORSTEN FULCZYK, Student aus Ilmenau:
„Die nötige Hardware vorausgesetzt, ist dieses Spiel eine Augenweide! Fast vergisst man, sich um die Gegner und das eigentliche Spielgeschehen zu kümmern. Wenn man sich aber von der atemberaubenden Grafik losgerissen hat, werden viele Stunden Spielspaß geboten. Eine klare Kaufempfehlung an alle Action-Fans!"

CHRISTOPH SCHADE, Schüler aus Itzehoe:
„Dieses Spiel rockt! Die Grafik haut einen vom Hocker, die Physik ist bombastisch, die Gegner-KI nicht zu übertölpeln und die Soundkulisse umwerfend! Das alles in wunderbarem Tropenflair. Man fühlt sich wie im Urlaub. **Half-Life 2** muss sich extrem warm anziehen, um **Far Cry (dt.)** vom Shooter-Thron zu verdrängen!"

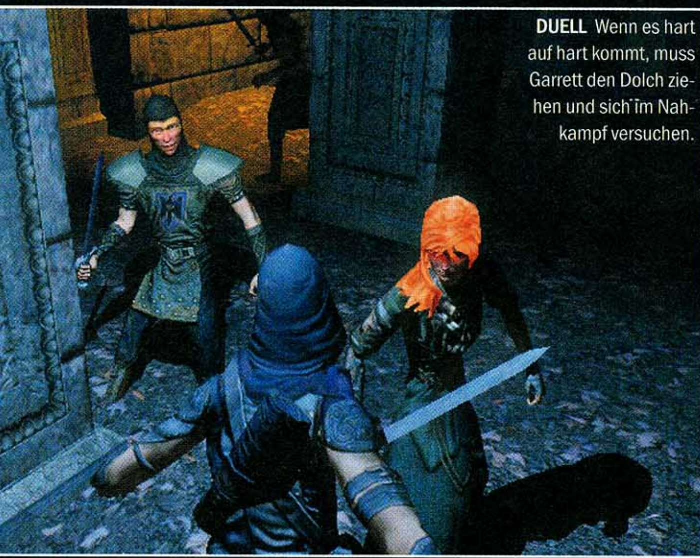
MEGA-MONSTER Dämonen zeichnen sich dadurch aus, dass sie keine feste Route ablaufen – Garrett muss also ständig damit rechnen, entdeckt zu werden.

Thief: Deadly Shadows

PC Games Award ACTION 7/2004

VIDEO

Nach vier Jahren Abstinenz kehrt der Urvater der Schleich-Spiele zurück: **Licht aus und Vorhang auf für Kleptomane Garrett.**



DUELL Wenn es hart auf hart kommt, muss Garrett den Dolch ziehen und sich im Nahkampf versuchen.



MYSTISCHE WESEN In einer Höhle leben Fischmenschen, die nicht gut auf Eindringlinge zu sprechen sind. Garrett sollte im Dunkeln bleiben.

Presslufthammer: 130 Dezibel. Fahrender Zug: 100 Dezibel. Flüstern: 20 Dezibel. Garrett: lautlos. Der Meisterdieb hat während seiner vierjährigen Schaffenspause nichts von seiner Begabung als mucksmäuschenstiller Allesklauer eingebüßt. Im dritten Teil der Schleich-Serie ist Garrett sogar noch vielseitiger geworden: Er presst sich mit dem Rücken an Mauerwerke, lugt professionell um Ecken und erklimmt mit den richtigen Handschuhen meterhohe Steinwände. **Thief: Deadly Shadows** ist eine spannende Mischung aus **Tomb Raider**-Turnereien und **Splinter Cell**-Versteckspielchen geworden.

Aller Anfang ist leise

Im Tutorial lernen angehende Diebe die Grundzüge der Schleicherkunst. Sie erfahren, dass Garrett mit gedrückter „Strg"-Taste leise tapst, anstatt zu rennen. Dass er sich mit „R" an die Wand drückt und mit selbiger nahezu verschmilzt. Dass er mit „X" in die Hocke geht und ein kleineres Ziel abgibt. Dass man direkte Konfrontationen mit dem Feind möglichst vermeiden sollte. Erklärt wird auch, wie man Gegner fachmännisch außer Gefecht setzt: von hinten heranschleichen, mit dem Knüppel zuschlagen und das bewusstlose Opfer optimalerweise in der Besenkammer abladen. Die oberste Direktive lautet: Möglichst wenig Aufmerksamkeit erregen!

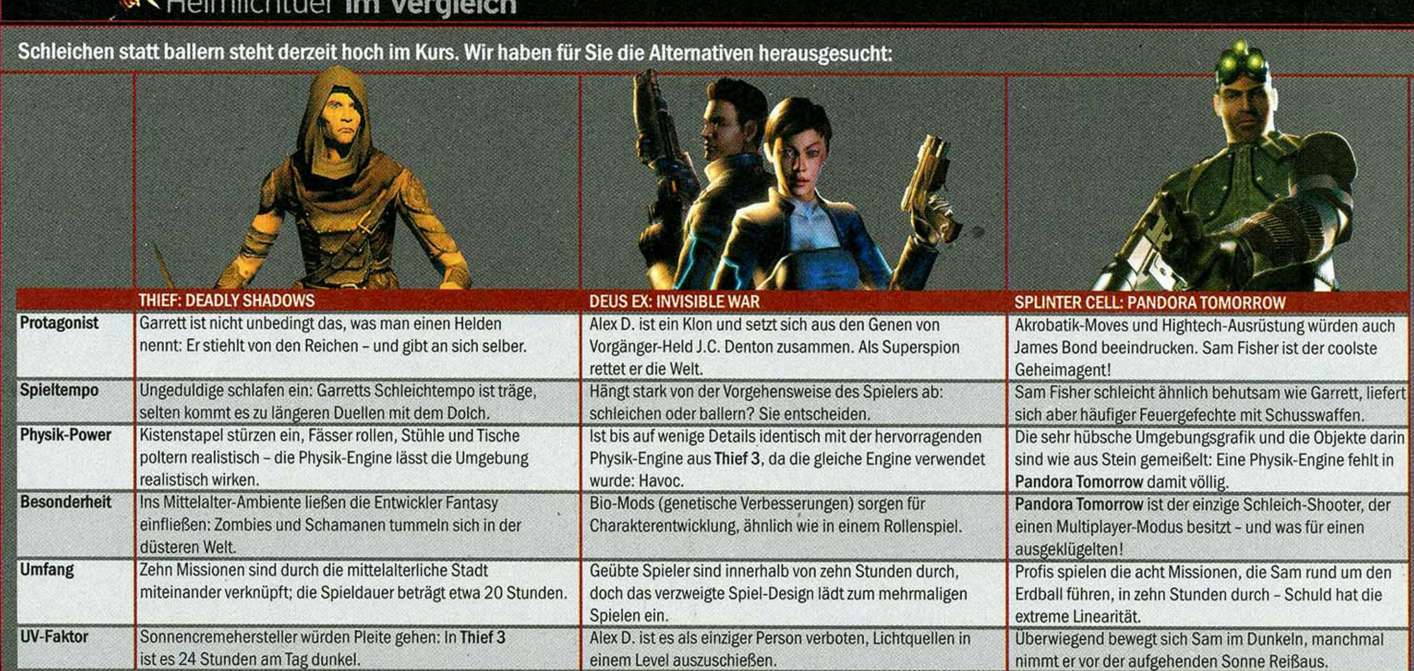
Thief-Veteranen werden merken, dass die Kameraperspektive im Vergleich zu den Vorgängern verrutscht ist: Man klaut nun aus der übersichtlicheren Verfolgerperspektive, in der sich Abstände besser einschätzen lassen. Wie in **Splinter Cell** treibt die Tastatur die Spielfigur voran, während die Maus unabhängig von Garrett den Bildausschnitt verschiebt. Wer mag, schaltet in die Ego-Ansicht, in der es wegen des geschrumpften Sichtkegels aber deutlich schwerer fällt, im Schatten zu wandeln.

Dunkle Geschichten

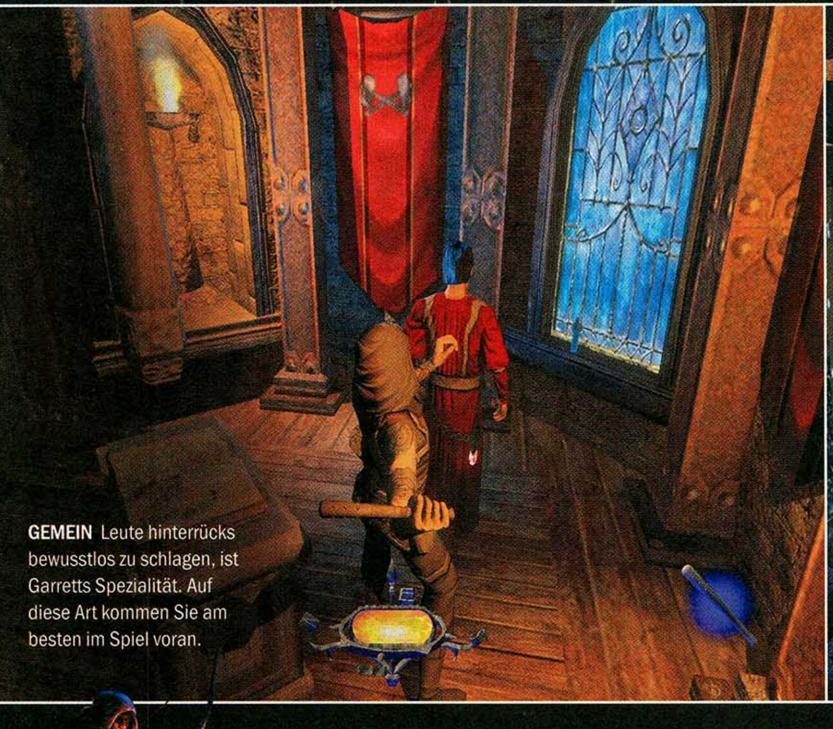
Das Tutorial erklärt nicht nur die Spielmechanik, sondern leitet außerdem die Story ein. Die Geschichte beginnt, als Gar-

Heimlichtuer **im Vergleich**

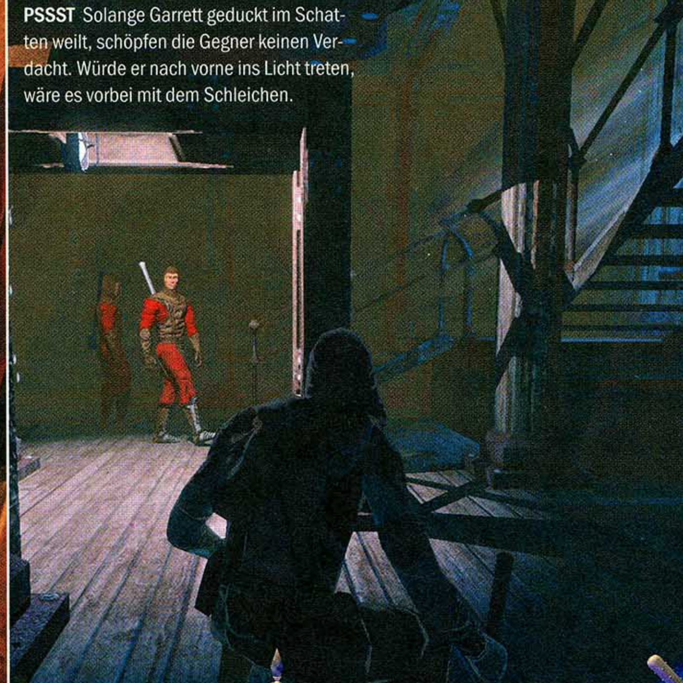
Schleichen statt ballern steht derzeit hoch im Kurs. Wir haben für Sie die Alternativen herausgesucht:



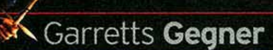
	THIEF: DEADLY SHADOWS	DEUS EX: INVISIBLE WAR	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
Protagonist	Garrett ist nicht unbedingt das, was man einen Helden nennt: Er stiehlt von den Reichen – und gibt an sich selber.	Alex D. ist ein Klon und setzt sich aus den Genen von Vorgänger-Held J.C. Denton zusammen. Als Superspion rettet er die Welt.	Akrobatik-Moves und Hightech-Ausrüstung würden auch James Bond beeindrucken. Sam Fisher ist der coolste Geheimagent!
Spieltempo	Ungeduldige schlafen ein: Garretts Schleichtempo ist träge, selten kommt es zu längeren Duellen mit dem Dolch.	Hängt stark von der Vorgehensweise des Spielers ab: schleichen oder ballern? Sie entscheiden.	Sam Fisher schleicht ähnlich behutsam wie Garrett, liefert sich aber häufiger Feuergefechte mit Schusswaffen.
Physik-Power	Kistenstapel stürzen ein, Fässer rollen, Stühle und Tische poltern realistisch – die Physik-Engine lässt die Umgebung realistisch wirken.	Ist bis auf wenige Details identisch mit der hervorragenden Physik-Engine aus **Thief 3**, da die gleiche Engine verwendet wurde: Havoc.	Die sehr hübsche Umgebungsgrafik und die Objekte darin sind wie aus Stein gemeißelt: Eine Physik-Engine fehlt in **Pandora Tomorrow** damit völlig.
Besonderheit	Ins Mittelalter-Ambiente ließen die Entwickler Fantasy einfließen: Zombies und Schamanen tummeln sich in der düsteren Welt.	Bio-Mods (genetische Verbesserungen) sorgen für Charakterentwicklung, ähnlich wie in einem Rollenspiel.	**Pandora Tomorrow** ist der einzige Schleich-Shooter, der einen Multiplayer-Modus besitzt – und was für einen ausgeklügelten!
Umfang	Zehn Missionen sind durch die mittelalterliche Stadt miteinander verknüpft; die Spieldauer beträgt etwa 20 Stunden.	Geübte Spieler sind innerhalb von zehn Stunden durch, doch das verzweigte Spiel-Design lädt zum mehrmaligen Spielen ein.	Profis spielen die acht Missionen, die Sam rund um den Erdball führen, in zehn Stunden durch – Schuld hat die extreme Linearität.
UV-Faktor	Sonnencremehersteller würden Pleite gehen: In **Thief 3** ist es 24 Stunden am Tag dunkel.	Alex D. ist es als einziger Person verboten, Lichtquellen in einem Level auszuschießen.	Überwiegend bewegt sich Sam im Dunkeln, manchmal nimmt er vor der aufgehenden Sonne Reißaus.



GEMEIN Leute hinterrücks bewusstlos zu schlagen, ist Garretts Spezialität. Auf diese Art kommen Sie am besten im Spiel voran.



PSSST Solange Garrett geduckt im Schatten weilt, schöpfen die Gegner keinen Verdacht. Würde er nach vorne ins Licht treten, wäre es vorbei mit dem Schleichen.



Garretts **Gegner**

Im ersten Teil waren Spieler überrascht, als Zombies auftauchten, im Nachfolger kamen sogar Robotergegner vor. Auch Thief 3 bietet einige ausgefallene Gegner, hier nach Stärke geordnet:



Stadtwache | Fürchtfaktor: gering
Stadtwachen gehören zu den harmloseren Gegnern: Sie lassen sich problemlos ausschalten und bevorzugen Nahkampfwaffen, selten einen stärkeren Bogen.



Golem | Fürchtfaktor: mittel
Diese baumähnlichen Kreaturen stapfen durch die Hallen der Heiden; sie sind flink und halten mächtig viele Treffer aus. Ihnen sollte man ausweichen.



Schamane | Fürchtfaktor: mittel
Viele der Heiden sind Schamanen, die gern mit Zaubersprüchen auf die Distanz kämpfen. Garrett hält kaum drei volle Treffer aus.



Untote | Fürchtfaktor: hoch
Zombies sind auch in **Thief 3** wieder mit von der Partie. Die Untoten lassen sich nur mittels Weihwasser bekämpfen, Pfeile betäuben sie höchstens kurz.



Vollstrecker | Fürchtfaktor: hoch
Die Hüter verständigen sich telepathisch in einer gruselig-schönen Sprache – und schießen mit mächtigen Energiewaffen.



Steinkrieger | Fürchtfaktor: sehr hoch
Warum Garrett plötzlich von Steinkriegern gejagt wird, wollen wir nicht verraten. Nur so viel sei gesagt: Die Viecher sind vorerst gegen Angriffe immun.

rett das Kauern hinter einem Sessel übt und dabei ein Gespräch mitbekommt: Zwei Gauner unterhalten sich über einen Edelstein, den ein Landherr in seiner Burg versteckt hält. Garrett verliebt sich sofort in das Schmuckstück und geht auf Diebestour. Alles dazu im „Aktenzeichen XY ungelöst"-Kasten auf diesen Seiten. Nach erledigter Mission folgt eine Verkettung von Ereignissen, an deren Ende mal wieder eine Verschwörung steht. Das Unheil nimmt Konturen an, als sich die so genannten Hüter an Garrett wenden: Er möge doch bitte ein Buch und den dazugehörigen Schlüssel klauen. Darin steht eine alte Prophezeiung geschrieben, die das Zeitalter der Dunkelheit ankündigt. Und davor fürchten sich alle. Garrett macht sich also auf, um die Gegenstände zu beschaffen, schlittert dabei aber in Intrigen hinein, die eines Meisterdiebs nur würdig sind.

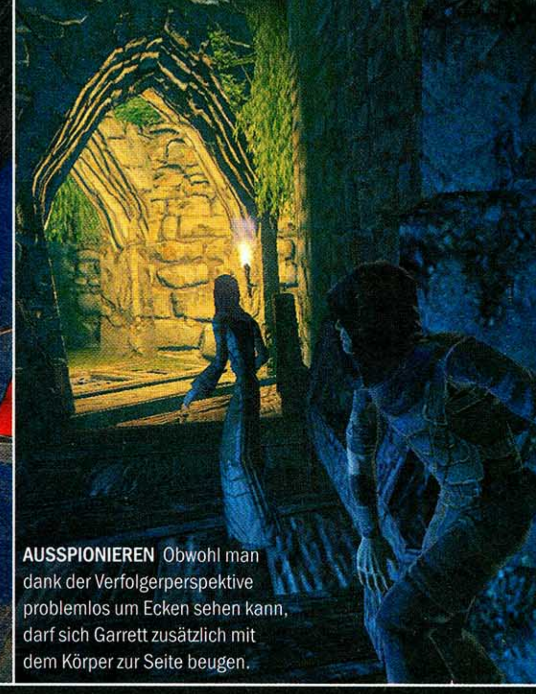
Schlüsselsequenzen gibt das Programm in gerenderten Filmen wieder, die technisch bestenfalls überdurchschnittlich, inhaltlich jedoch großartig sind. Vertrackte Sound-Rhythmen untermalen mystische Szenen, zwischen den eleganten Schnittabfolgen warten viele Details auf ihre Entdeckung: Da erwacht beispielsweise eine Gargoyle-Statue im flackernden Kerzenlicht für eine Sekunde zum Leben, nur um gleich wieder zu erstarren – solche Kleinigkeiten unterstreichen die düstere Atmosphäre von **Thief 3**.



GRABRÄUBEREI Unter der Stadt sind allerhand Schätze versteckt, die von aggressiven Rattenwesen bewacht werden.



ERHABEN Die Level-Architektur ist im Zusammenspiel mit den stimmungsvollen Lichteffekten teilweise atemberaubend schön.



AUSSPIONIEREN Obwohl man dank der Verfolgerperspektive problemlos um Ecken sehen kann, darf sich Garrett zusätzlich mit dem Körper zur Seite beugen.

Stadtrundgang

Eine Stadt ist Dreh- und Angelpunkt in **Thief 3**: Zwischen den Aufträgen finden Sie sich darin wieder. Je weiter Sie im Spiel fortschreiten, desto mehr Schranken werden geöffnet. Bald ist der Weg ins Handelsviertel frei, wo Garrett sein Diebesgut gegen Bares eintauscht. Ein stillgelegter Brunnen führt ins Lager der Heiden, in dem Schamanen ein heiliges Artefakt bewachen. Südlich liegen die Docks. Dort schaukelt ein Geisterschiff verlassen auf See, drinnen schlurfen Zombies durch Gänge. Auch in den Abwasserkanälen tummeln sich seltsame Monster: Fischwesen und mutierte Ratten wandern zwischen alten Schätzen umher. Spätere Missionen finden in einem Museum statt, einer Villa, einem Leichenschauhaus und einer geheimen Bibliothek. Wer gemächlich spielt, braucht etwa 20 Stunden bis zur Endsequenz.

Zu Beginn machen Sie sich mit den verwinkelten Gassen der Stadt vertraut, prägen sich Schlupfwinkel ein und beobachten Bürger, die ihrem Tagesgeschäft nachgehen. Vor den patrouillierenden Stadtwachen müssen Sie Acht geben, die würden Garrett am liebsten hinter Gitter sehen. Also: helle Wege meiden, Abkürzungen nehmen, geduckt gehen. Leider ist dieses Versteckspiel schon bald ermüdend: Man möchte lieber zügig den Eingang zur nächsten Mission erreichen, anstatt den fast immer gleichen Gegnern auszuweichen.

Meisterdieb **Garrett**

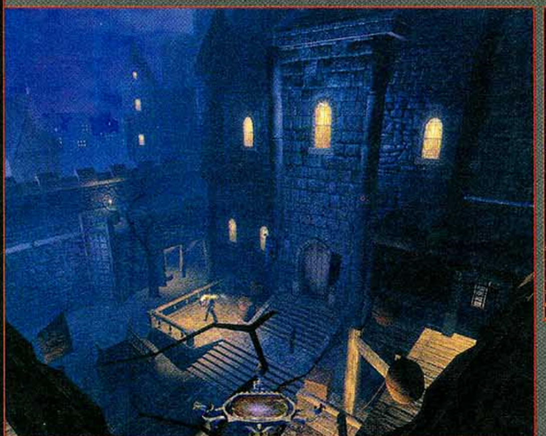
Die Kapuze tief ins Gesicht gezogen, der Gang geduckt – das ist Garrett, der Meisterdieb. Im Verlauf seiner ersten zwei Diebestouren verlor er ein Auge, das inzwischen durch ein mechanisches ersetzt wurde. Das benutzt er wie andere ein Fernglas: um Objekte aus weiter Ferne zu inspizieren. Zu seiner Standardausrüstung gehören außerdem ein Dolch, den er nur im Notfall einsetzt, sowie ein Bogen samt passender Pfeile.

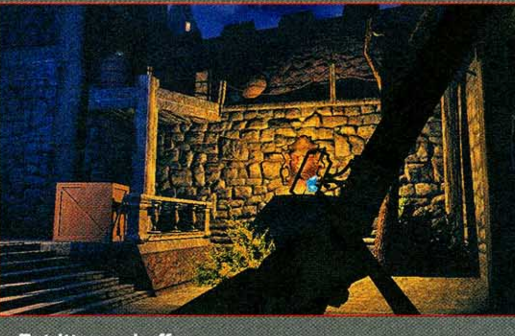


VERFOLGEN Wenn sich Garrett zwangsweise im Licht bewegen muss, sollten Sie darauf achten, dass der Feind stets mit dem Rücken zur Spielfigur steht.

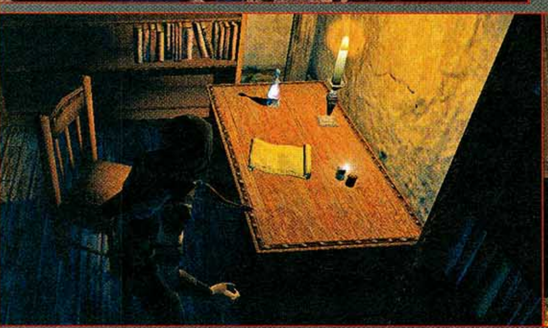
Aktenzeichen XY ungelöst: Opal gestohlen

Die zweite der insgesamt zehn Missionen spielt sich in einer Burg ab, in der die Reichen und die Schönen tonnenweise Schmuck horten. Doch Garretts Objekt der Begierde ist ein ganz besonderer Edelstein. Eine Einsatzbeschreibung.





Zutritt verschaffen
Garrett dringt entweder durchs Fenster in die Burg ein oder gibt dem Koch ein geheimes Zeichen, indem er die Fackel unter dem Löwenkopf mit einem Wasserpfeil löscht. Daraufhin öffnet sich eine Dachluke.



Informationen sammeln
Wo ist der wertvolle Opal versteckt? Eine Notiz gibt Auskunft darüber: Im Keller gibt es ein Mini-Gefängnis, dessen Eingang durch einen Schalter kontrolliert wird. Und der befindet sich in Lord Embers Schlafraum ...



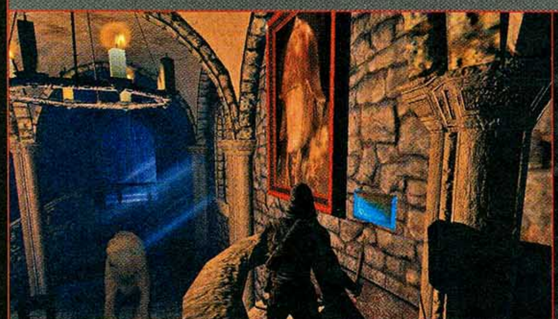
Personen und Schalter umlegen
Während Lord Ember durch sein Zimmer schlendert, schleicht sich Garrett von hinten an und schickt den Schnösel ins Reich der Träume. Anschließend wird das Zimmer inspiziert und der Schalter aufgestöbert.



Zielobjekt klauen
Garrett gelangt in den unbewachten Keller, wo der Edelstein versteckt ist. Dort steht die Gittertür, die den Zugang zum Mini-Tresor normalerweise versperrt, nun weit offen. Drinnen glitzert der Opal ...



Geheimgänge aufdecken
Was wäre eine Burg ohne Geheimgang? Garrett entdeckt bei seinem Rundgang eine Kiste, die verdächtig im Raum steht. Und siehe da: Wer das Hindernis beiseite schiebt, deckt einen kleinen Tunnel auf.



Gemälde stehlen
Aha! Der Geheimgang führt direkt in die Reichweite eines wertvollen Gemäldes, das Garrett fachmännisch in seinem XXL-Umhang verstaut. Damit wäre das Missionsziel, genügend Schätze zu klauen, erreicht.



Heimweg antreten
Der Auftrag ist erfüllt, nur der letzte Punkt steht noch aus: die Burg verlassen und die Beute heil in Sicherheit bringen. Garrett schleicht unbemerkt an den Wachen vorbei und verlässt das Gebäude. Auftrag erledigt!

Entscheidungsfreiheit

Die beiden Vorgänger waren fein säuberlich in Abschnitte eingeteilt, **Thief 3** dagegen bietet weitaus mehr Handlungsfreiraum. Wer zwischen den Aufträgen jeden Winkel der Stadt erkundet, stößt auf etliche Zusatzmissionen. So dürfen Sie beispielsweise in die Wohnung von Garretts Untermieter einbrechen. Nach einem ausführlichen Studium seines Tagebuchs wissen Sie, wo er einen Geldsack versteckt. Diese Information landet in Ihrem Journal, Sie dürfen daraufhin die Spur aufnehmen.

Häufig ergeben sich Mini-Quests auch unerwartet. Etwa dann, wenn Sie die Gespräche anderer belauschen. Einmal balancieren Sie auf den Balkons von Fachwerkhäusern, um einem Verfolger zu entkommen, als Ihnen zwei Gestalten auffal-

> Die oberste Direktive lautet: **„Bloß keine Aufmerksamkeit erregen"** und stets im Schatten wandeln.

len: Sie kriegen mit, wie sich ein übergewichtiger Bartträger vor seinem Auftraggeber fälschlicherweise als Meisterdieb Garrett ausgibt. Während die beiden einen Deal aushandeln, erfahren Sie mal wieder, wo es Beute zu holen gibt. Der Möchtegern-Garrett wird sich später wundern.

Wer knapp bei Kasse ist, darf sich zudem als Straßendieb versuchen. Ihrem geschulten Auge entgeht kein einziges Schmuckstück. Wenn ein Passant um die Ecke schlendert und von oben bis unten glitzert und klimpert, dann bedeutet das: Hallo, ich bin randvoll mit Wertsachen beladen, beklau mich bitte! Eine Aufforderung, die sich Garrett nicht zweimal sagen lässt. Ein simpler Klick auf die rechte Maustaste leitet die illegale Aktion ein. Wenige Sekunden danach darf man vergnügt beobachten, wie das Opfer empört feststellt, dass seine Geldbörse fehlt. Werden Sie aber nicht übermütig: Wer an-


PC CD-ROM
PlayStation 2
XBOX
Romansbourg
June 15, 2004 Romansbourg
Anwältin
Die New Yorker Anwältin Kate
4. April
Hier in Sibirien beginne ich zu begreifen, was wirklich das Ziel meiner Reise ist. Es sind nicht die Mammuts, die ich suche. Ich bin auf der Suche nach mir selbst.
6. Juni
Heute haben wir wieder Spuren gefunden! Sie können nicht mehr weit sein! Hans ist ganz euphorisch.
Frozen North
16. August
Wir können es kaum glauben! Wenn der Wind aus ihrer Richtung weht, hören wir manchmal ihre Rufe! Warum habe ich das Gefühl, dass sie uns absichtlich näher kommen lassen?!
Youkol Village
AB ENDE MAI...
Syberia II
Begleiten Sie Kate Walker auf der Suche nach den letzten Mammuts dieser Welt – Unglaublich detaillierte Winterlandschaften und die liebevoll ausgearbeitete Story machen Syberia II zu einem Meilenstein im Genre der 2D-Point and Click-Adventures.
www.shr.cc
© 2004 MC2-Microïds. All Rights Reserved. Developed and Published by MC2-Microïds. Distributed by Atari. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Uses Bink Video © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc.
microïds
ATARI
www.syberia2-game.com www.atari.de



ZOMBIE Untote stöhnen und schnaufen so fürchterlich, dass einem das Blut gefriert. Sie reagieren auf Weihwasser allergisch, Pfeile taugen höchstens zur Betäubung.



ENTDECKT! Wenn das Icon am unteren Bildschirmrand hell leuchtet, bedeutet das: Garrett ist für die Gegner sichtbar.

Pfeile für jede Gelegenheit

Garrett darf auf ein erstaunlich vielseitiges Pfeil-Repertoire zurückgreifen.



Breitkopfpfeil
Die stinknormalen Breitkopfpfeile sind das mittelalterliche Gegenstück zur Sniper: Wer den Kopf der Gegner trifft, braucht nur einen Schuss.



Moospfeil
Lässt eine Moosschicht entstehen, die Trittgeräusche dämpft, eignet sich aber auch hervorragend zur Lähmung der Gegner.



Wasserpfeil
Damit lassen sich Lichtquellen auslöschen und Blutlachen wegwischen – im Gegensatz zu den anderen Pfeilen sind sie jedoch nur selten notwendig.



Lärmpfeil
Wenn Wachen derart nah an Wänden stehen, dass man sie nicht hinterrücks bewusstlos schlagen kann, hilft der Lärmpfeil, um sie wegzulocken.



Feuerpfeil
Der Feuerpfeil explodiert beim Einschlag und verletzt alle Gegner im Umkreis. Doch wer ihn benutzt, wird wegen des Lichts sichtbar.

Gaspfeil
Gaspfeile besitzen dieselbe Wirkung wie Feuerpfeile, haben allerdings einen Vorteil: Garrett kann aus der Dunkelheit heraus schießen.

dere beim Klauen anrempelt, provoziert die Aufmerksamkeit der Stadtwachen. Die schlagen Garrett k. o. und schleppen ihn ins Gefängnis. Schon haben Sie die nächste Untermission: aus dem Kerker ausbrechen.

Diebeswerkzeuge

Es ist erstaunlich, wie geschmeidig sich Garrett bewegt, obwohl er etliche Ausrüstungsgegenstände mitschleppt. Vermutlich erstreckt sich in seinem Mantel die Unendlichkeit. Neben dem bekannten Knüppel findet dort ein Bogen samt passender Pfeile Platz. Mit den Breitkopfpfeilen erledigen Sie Gegner auf die Entfernung, Moospfeile hingegen eignen sich zur Lähmung: Getroffene fassen sich an die Gurgel und taumeln benommen, während Garrett mit dem Dolch in den Nahkampf übergeht. Mit den Wasserpfeilen wischen Sie anschließend die Blutlache weg. Denn wer Spuren hinterlässt, schärft den Wahrnehmungssinn der Gegner: Die ziehen die Waffe und gehen auf die Suche, bis ihnen die Puste ausgeht oder sie die Lust verlieren. Während Garrett mit der einen oder anderen Wache locker im Duell fertig wird, bereiten spätere Gegner größere Probleme: Untote verpuffen nur bei Einsatz von Weihwasser und Zauberer schleudern Feuerbälle, die mächtig wehtun.

Um gegen eine Übermacht zu bestehen, platzieren Sie Explosionsminen oder stellen fiese Öl-Fallen: Gegner gleiten mit rudernden Armen über die Lache am Boden und landen auf dem Allerwertesten – Sie nehmen währenddessen Reißaus oder nutzen die Situation zum Überraschungsangriff. Wer Kratzer abbekommt – viel mehr hält Garrett eh nicht aus –, heilt sich mit entsprechenden Tränken.

Wandernde Schatten

Finger weg vom Gamma-Regler an Ihrem Monitor: In **Thief 3** ist es tatsächlich fast immer stockdunkel. Man könnte meinen, Gott hätte das Licht ausgeknipst: Überall herrscht pechrabenschwarze Nacht, vereinzelt unterbrochen von Kerzen, Fackeln, Öllampen oder – in Höhlen – magischen Leuchtkristallen. Die immer währende Dunkelheit ist Garretts Arbeitsvoraussetzung, denn nur im Schatten kann er unbemerkt herumgeistern. Vereinzelt müssen Sie etwas nachhelfen: Handelsübliche Kerzen halten einem feuchten Fingerdruck nicht

> Garretts „mittelalterliches Waffenarsenal" ist **so vielfältig wie das eines Sam Fishers.**

TESTCENTER



Inhalt & Features

- Modifizierte **Unreal**-Engine mit dynamischem Schatten
- 10 Missionen
- 6 Pfeilarten und 6 Zusatzgegenstände
- Bloom-Filter bewirkt weiche Lichteffekte
- Viele optionale Quests
- Ego- und Verfolgerperspektive
- Erscheint auf DVD

Zahlen & Fakten

Genre:	Taktik-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Deus Ex, Splinter Cell, Hitman: Contracts, NOLF
Entwickler:	Ion Storm
Vom gleichen Entwickler:	Deus Ex: Invisible War, Deus Ex
Publisher:	Eidos
Adresse des Publishers:	Große Elbstraße 145 d, 22767 Hamburg
Telefon des Publishers :	040-30 63 34 00 (Ortstarif)
Offizielle Website:	www.thief3.com
Website des Publishers :	www.eidos.de
Website des Entwicklers:	www.ionstorm.com
Beste Fansite:	www.dark-project3.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-83 95 72 (€ 1,86/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	18. Juni 2004
Preis lt. Hersteller:	€ 45,-
Inhalt der Packung:	DVD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

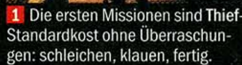
Im Wettbewerb

	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Deus Ex: Invisible War	Thief: Deadly Shadows	Pro & Contra
GRAFIK	**90**	**82**	**89**	+ Stimmungsvolle Licht-und-Schatten-Effekte + Lebensechte Figuren-Optik + Atmosphärischer Bloom-Filter für weiches Licht + Realistische Animationen + Überwiegend hochaufgelöste Texturen − Dilettantische Partikeleffekte
Detailreichtum Spielwelt	91	83	90	
Detailreichtum Objekte	90	90	90	
Vielfalt der Spielwelt	90	81	87	
Animation der Objekte	89	80	88	
Effekte	90	87	66	
SOUND	**91**	**89**	**91**	+ Extrem umfangreiche Sprachausgabe + Hervorragende Synchronisation + Unaufdringliche, professionelle Spannungsmusik
Musik	90	89	90	
Soundeffekte	89	88	90	
Stimmen/Kommentar	90	91	90	
STEUERUNG	**89**	**84**	**86**	+ Übersichtliche Verfolgerperspektive + Gewohnte Shooter-Steuerung (W, S, A, D) − Umständliches Options-Menü − Unübersichtliche Karten
Bedienungskomfort/Navigation	90	83	86	
Präzision der Steuerung	89	85	86	
Übersichtlichkeit/Perspektive	83	83	81	
ATMOSPHÄRE	**92**	**90**	**91**	+ Stilvolle Zwischensequenzen + Atmosphärische Dialoge + Gruselige Stimmung dank genialer Sound-Kulisse + Beklemmende Dunkelheit
Spannung/Überraschungen	92	90	91	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	95	88	88	
Story/Dialoge/Kommentare	91	93	92	
Inszenierung	90	90	90	
SPIELDESIGN	**90**	**87**	**87**	+ Verwinkelte, glaubwürdige Levels wecken Erkundungsdrang + Unheimliche Gegner + Viele optionale Kurz-Missionen + Besinnt sich auf Stärken des Originals − Teilweise lange Wartezeiten − Langwierige Dietrich-Fummelei
Komplexität/Spieltiefe	88	83	81	
Einsteigerfreundlichkeit	86	91	86	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	90	84	
Verhalten der Computergegner	85	78	85	
Innovation	86	86	56	
MEHRSPIELER-MODUS	**88**	-	-	
Abwechslung der Spiel-Modi	45	-	-	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	90	-	-	
Einstellungsmöglichkeiten	70	-	-	
TEST-AUSGABE:	PCG 05/04	PCG 04/04	PCG 07/04	
WERTUNG:	**90**	**85**	**88**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele; Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



1 Die ersten Missionen sind **Thief**-Standardkost ohne Überraschungen: schleichen, klauen, fertig.



2 Obwohl die Missionen an Qualität gewinnen, nervt die verwinkelte Stadt mit ihren vielen Wachen.



3 Inzwischen findet man sich in den Gassen zurecht – und freut sich über eine coole Verschwörungsstory.



4 Die Spannung bleibt bis zum Ende erhalten: Gruselig-düstere Schauplätze motivieren!

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS — MHz: 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

MITTLERE DETAILS — MHz: 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

MAXIMALE DETAILS — MHz: 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

Thief: Deadly Shadows verwendet eine stark angepasste Version der aktuellen **Unreal**-Engine, die in sehr ähnlicher Form bereits bei **Deus Ex 2** zum Einsatz kommt. Für die aufwendigsten Effekte wie die dynamischen Schatten und die beeindruckenden Normal Maps ist die Grafikkarte zuständig, weshalb eine CPU mit 2.100 MHz für die höchste Detailstufe ausreicht. Über das Options-Menü lassen sich langsamere CPUs kaum entlasten. Bei weniger als 2.000 MHz müssen Sie daher einen zähen Bildaufbau in Kauf nehmen.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Die Ladezeiten sind wie bei allen Konsolen-Umsetzungen sehr kurz – 512 MByte reichen daher völlig aus.

GRAFIKKARTE

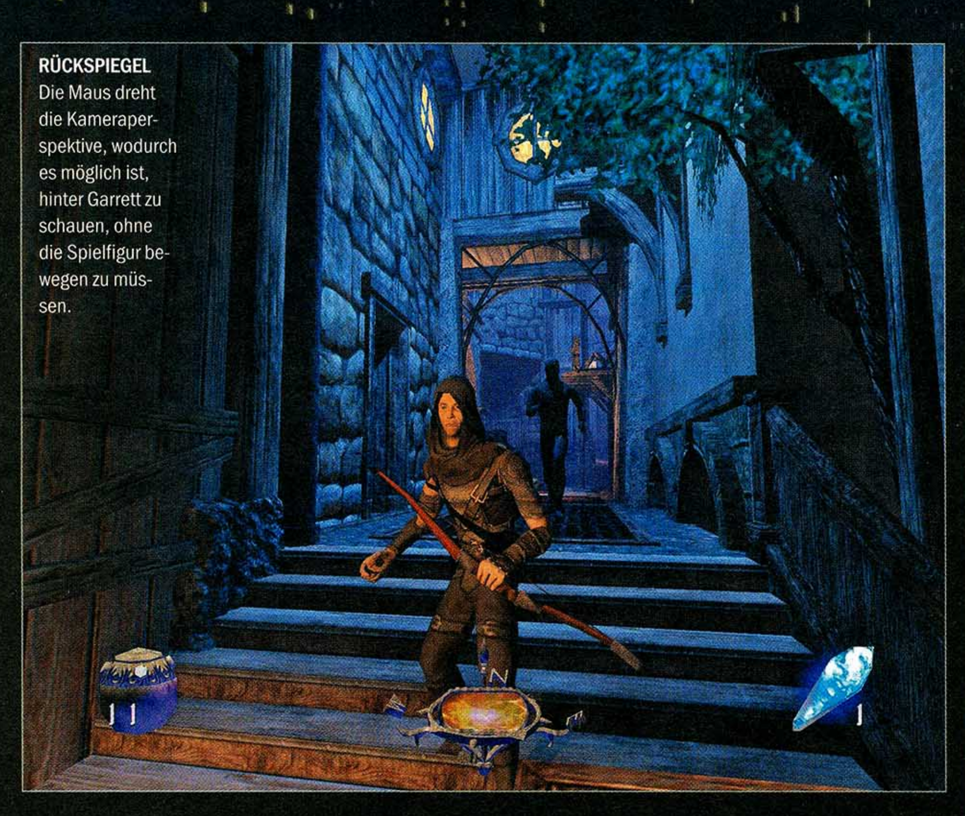
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Wie bei dem Engine-Verwandten **Deus Ex: Invisible War** benötigen Sie für den jüngsten Teil der **Thief**-Reihe eine Grafikkarte, die Pixel und Vertex Shader beherrscht. Mit DirectX-7-Beschleunigern wie der Geforce2- oder der Geforce4-MX-Reihe können Sie daher nicht spielen. Mit einer Geforce FX 5900 XT oder einer Radeon 9600 XT erzielen Sie das beste Ergebnis, wenn Sie die Auflösung auf 800x600 heruntersetzen und im Optionsmenü vierfache Kantenglättung aktivieren. Setzen Sie dazu den Regler „Multisampling" auf „4x".



RÜCKSPIEGEL Die Maus dreht die Kameraperspektive, wodurch es möglich ist, hinter Garrett zu schauen, ohne die Spielfigur bewegen zu müssen.

stand, bei Fackeln reichen nur größere Geschütze. Sie packen den Bogen aus, spannen einen Wasserpfeil und löschen die Flamme. Anspruchsvoller wird es, wenn Ihre Gegner mit einer Fackel in der Hand ankommen. Die hervorgerufenen Schatten wandern realistisch mit, Garrett tut es ihnen gleich. Ein Symbol am unteren Bildschirmrand informiert über die Qualität Ihres Verstecks: Leuchtet das Icon hell, so bedeutet das, dass Sie jeder sehen kann. Ergraut es hingegen bis zur Unkenntlichkeit, sind Sie praktisch unsichtbar.

Grafik und Physik

Die Grafik bildet das Fundament der grandios-düsteren Atmosphäre. Speziell die dynamischen Licht-und-Schatten-Effekte sind gut gelungen. Beispiel: In einer Fabrik verrichten überdimensionale Maschinen ihre Arbeit und werfen bewegliche Schatten an die Wände – man kommt sich vor wie in einer mittelalterlichen Disco. Das Spiel mit dem Licht ist sogar noch stimmungsvoller als in **Splinter Cell** umgesetzt: Bei aktiviertem Bloom-Filter strahlen helle Flächen in einem weichen Glanz, der der Umgebung einen surrealen Anstrich verleiht – ein Effekt, der auch in **Prince of Persia: Sands of Time** zum Einsatz kommt.

Leider ist die Optik nicht durchgehend von hoher Qualität. Vor allem die Partikeleffekte haben eindeutig Konsolen-Charakter: Wassertropfen schauen aus wie weiße Klötzchen, Feuer ist ein orangeroter Farbenmischmasch und Rauch, beispielsweise hervorgerufen durch eine Gasexplosion, wirkt eindimensional und aufgesetzt.

Die Physik-Engine ist hingegen hervorragend. Alle Objekte im Spiel bewegen sich realistisch, was nicht nur gut aussieht, sondern auch spielerische Tiefe schafft: Beim Schleichen muss Garrett beispielsweise aufpassen, keine Kistenstapel umzustoßen – der Lärm würde sofort die Gegner alarmieren. Dafür lassen sich Gegenstände auch zum eigenen Vorteil benutzen; ein klirrender Kelch eignet sich, um die Wachen in ein dunkles Eck zu locken, in dem Sie bereits mit gezücktem Knüppel lauern. In einer anderen Mission stapft Garrett leise über die Holzplanken eines ramponierten Dachbodens, während unter ihm seine Gegner den Fechtkampf üben. In der Ecke liegt ein zentnerschweres Zahnrad, das nach einem Ruck gen Boden poltert und die Feinde erschlägt. Manchmal kommt man eben auch lautstark ans Ziel.

THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Garrett schleicht knapp hinter Sam Fisher.

Die Serie, die die Dunkelheit seinerzeit salonfähig machte, ist mit Teil 3 nicht fürchterlich innovativ geworden. Vielmehr ist **Thief: Deadly Shadows** als Remake des ersten Teils zu verstehen: Alle klassischen Elemente sind da, spielerische Verbesserungen – etwa die Verfolgerperspektive – sind rar und aus **Splinter Cell** importiert. Dafür schleicht Garrett nun im zeitgemäßen Grafikkleid, dessen Licht-und-Schatten-Effekte zu den bislang schönsten gehören. Wenig begeistert bin ich vom Design des Optionsmenüs: Klobige Riesenschrift und zähe Scroll-Balken stehen im krassen Gegensatz zur edlen Spieloptik. Sonst hagelt es fast nur Lob: Die intrigenreiche Geschichte regt zum Weiterspielen an, die Schauplätze sind abwechslungsreich und das Schleichen spannend wie im Original. Ein paar KI-Aussetzer und Orientierungsprobleme, hervorgerufen durch absichtlich amateurhaft gezeichnete Karten, kann ich aushalten.

TESTURTEIL
Thief: Deadly Shadows

ENTWICKLER Ion Storm
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 18. Juni 2004
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

88

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 1.300 – 1.700 – 2.100

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Stimmungsvolle Lichteffekte
- \+ Umfangreiche Sprachausgabe
- \+ Übersichtliche Verfolgerperspektive
- \+ Verwinkelte, glaubwürdige Levels
- − Teilweise unübersichtliche Menüs

GRAFIK	89%
SOUND	91%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	87%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW** oder **HITMAN 2: CONTRACTS** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Garrett ist zurück ... und fast wieder zu alter Höchstform aufgelaufen.

Mit dem düsteren Mittelalter-Szenario von **Thief: Deadly Shadows** kann ich wesentlich mehr anfangen als mit den knochentrockenen Technik-Welten aus Tom Clancy's **Splinter Cell**. In diebischer Absicht durch dunkle Gemäuer schleichen und sich auf der Flucht vor mysteriösen Monstern an Wände kauern – das ist mir wesentlich lieber als Mini-Kameras unter Türen durchzuschieben. Weitaus nerviger als beim Top-Agenten fiel dagegen das Knacken der Schlösser aus. Das ist nämlich nicht fordernd, sondern schlichtweg zeitaufwendig und stört auf Dauer. Dieses Manko machen die spannende Geschichte, die ständig zwischen Verschwörer- und Grusel-Story schwankt, und das abwechslungsreiche Missionsdesign wieder wett. Tappte die KI nicht ein paarmal zu oft im Dunkeln, Garrett wäre der ungeschlagene König aller Schleicher.



www.closeup.de

CLOSE UP, ZEPPELINSTR. 41, D-73760 OSTFILDERN

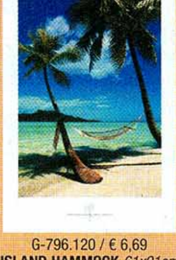


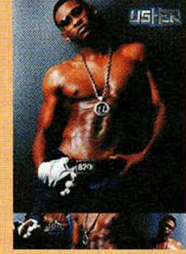

G-808.410 / € 6,69
HAPPY TREE FRIENDS
61x86cm


G-777.658 / € 7,69
(T)RAUMSCHIFF SURPRISE - PERIODE 1 *59,4x84,1cm*


G-791.712 / € 7,69
LORD OF THE RINGS - THE RETURN OF THE KING *68x98cm*


CONTEMPLATION
G-713.070 / € 9,99 *158x53cm*
R-713.060 / € 9,99 *136x96cm*


G-796.120 / € 6,69
ISLAND HAMMOCK *61x91cm*


G-762.790 / € 6,69
USHER *61x86cm*


G-268.636 / € 17,90 **MICHAEL JORDAN** *182,5x58cm*


A-786.530 / € 7,50
GOLLUM SCHLÜSSELANHÄNGER
Gollum zischelt "My Precious", Größe: 10cm

Viele weitere Filmthemen unter www.closeup.de!


G-817.950 / € 7,69
KILL BILL: VOLUME 2


G-795.380 / € 7,69
KILL BILL *61x86cm*


G-767.595 / € 9,99
PIRATES OF THE CARIBBEAN
53x158cm

G-720.025 / € 9,99
PALM SUNSET
53x158cm


G-789.380 / € 7,69
SPIDER-MAN 2 *68,5x101,6cm*


G-789.382 / € 7,69
SPIDER-MAN 2 *68,5x101,6cm*


H-810.910 / € 11,90 **SPIDER-MAN 2**
Wackelfigur aus Kunstharz, Größe: 19cm


G-808.380 / € 7,69
KILL BILL
61x86cm


A-800.820 / € 5,99
KILL BILL 'PUSSY WAGON'
Metall-Schlüsselanhänger Größe: 7x4,4cm

H-810.335
€ 13,50
KILL BILL: THE BRIDE
8" Actionfigur, Größe: ca. 20cm

Fies! Die Kriegsdaten der USA aufgelistet wie die Tourneedaten einer Band!



T-796.200 (XL)
T-796.201 (L)
je € 29,90
US WORLD DOMINATION TOUR KAPUZEN-SWEATSHIRT


T-774.270 (XL)
T-774.271 (L)
T-774.274 (M)
je € 15,90
US WORLD DOMINATION TOUR T-SHIRT




T-816.490 (XL)
T-816.491 (L)
je € 16,90
VAN HELSING MIT WAFFE

G-807.380 / € 7,69
VAN HELSING *68,5x101,6cm*


Z-771.500 / € 39,90
SONNENBRILLE NEO
Metal Collection, im Matrix-Softcase


Z-796.140 / € 4,99
US WORLD DOMINATION TOUR TASSE


G-792.590 / € 6,69
US WORLD DOMINATION TOUR POSTER *68,5x101,5cm*


Z-780.220 / € 39,90
SONNENBRILLE TWINS
Metal Collection, im Matrix-Softcase

Sonnenbrille Nasenzwicker ohne Bügel, mit Etui (Hardcase). Bei dieser Brille handelt es sich um kein von einem Rechteinhaber bzw. Lizenzgeber lizenziertes Produkt.
Z-780.800 / € 39,90
BRILLE DES CAPTAIN – 'MORF'



GREMLINS

H-769.470 / € 19,90
GREMLINS: GIZMO PLÜSCHFIGUR *28x17cm*





T-798.840 / € 19,90
JACKASS: THE MOVIE
Baseball Cap, schwarz, Front- & Backprint



Z-530.480 / € 15,90
STIMMEN-VERZERRER
3 AA Batterien erforderlich (nicht enthalten)

Gleich mitbestellen!
3 x Z-998.000
je € 0,49
BATTERIE AA LR 6 MIGNON

Einfach das Mikro unter der Maske oder am Kragen befestigen. Den Lautsprecher z. B. am Gürtel tragen:
- *Extralange Mikrofonschnur*
- *Alien-Stimme*
- *Eigene Stimmenverzerrung*
- *Monster-Stimme*

Close Up

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE



VIDEO

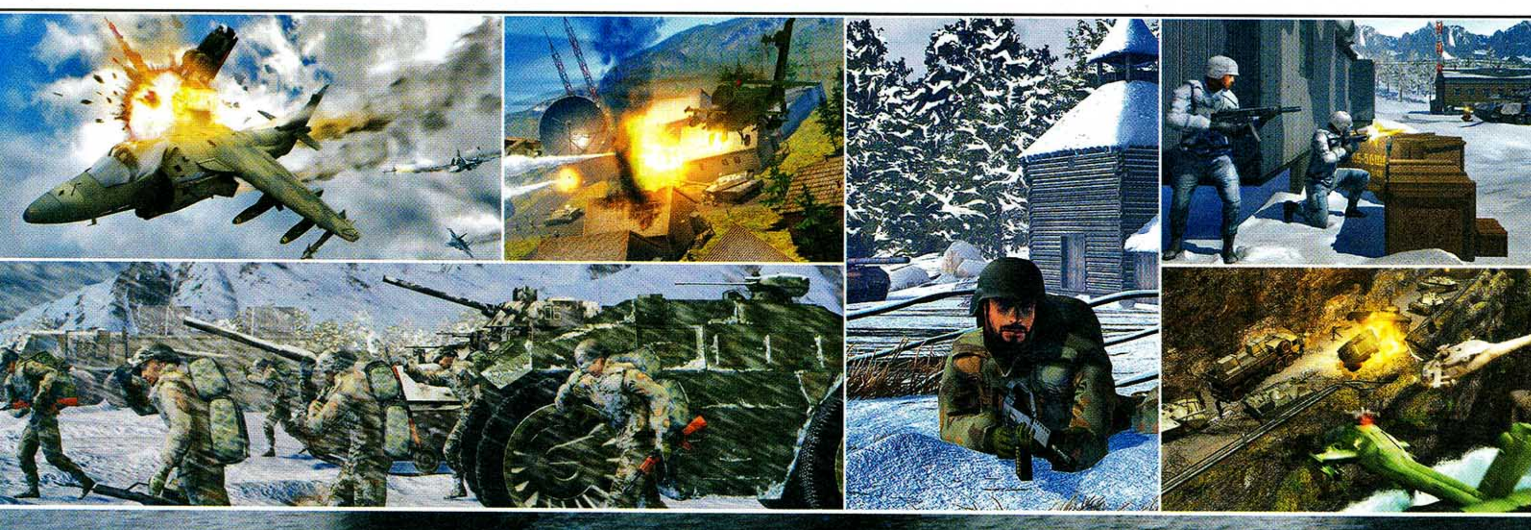
DEMO

MEHRSPIELER

VORSICHT: BUGS

Söldner: Secret Wars

Nach fast dreieinhalb Jahren Entwicklungszeit ist **die Multiplayer-Hoffnung** endlich fertig – oder doch nicht? Der Test lässt Zweifel keimen.



Freitag, 7. Mai 2004: Die Freunde fröhlichen Fraggens der PC-Games-Redaktion befinden sich in heller Aufregung, denn für die mittägliche Postfuhre ist endlich die ersehnte Testversion von **Söldner** angekündigt. Montag, 10. Mai: Nach einigen Multiplayer-Gefechten am Wochenende und Schießereien im Solo-Modus herrscht Ernüchterung. Macht **Secret Wars** etwa keinen Spaß? Doch, schon. Aber ist es fertig? Eine wachsende Liste von Fehlern und Ungereimtheiten lässt Zweifel aufkommen. Telefonate mit den Entwicklern von Wings Simulations schaffen Gewissheit: Die Testversion entspricht der Fassung, die ab dem 28. Mai in den Spieleläden steht. Was noch an Bugs vorhanden ist, will man nachträglich per Patch ausbügeln. Was genau das für Mängel sind, wo **Secret Wars** trotzdem punkten kann und wo nicht, das lesen Sie auf den folgenden Seiten.

Eine Partie 32-Schieß-um

Zwar haben auch Solo-Soldaten ihren Spaß – dazu mehr im Kasten „So spielt sich Söldner" –, im Grunde seines Wesens ist **Söldner** aber ein reinrassiger Multiplayer-Shooter, genau wie **Battlefield Vietnam**. Will heißen: Man kämpft nicht allein, sondern zusammen mit menschlichen Mitspielern gegen Opponenten aus Fleisch und Blut, entweder via Internet oder in einem lokalen Netzwerk. Bis zu 32 Kontrahenten verträgt der Netcode momentan, für spätere Updates haben die Macher sogar 128 Plätze reserviert. Ähnlich gigantische Gefechte bietet sonst nur **Planetside**. Wie Sonys Massive-Multiplayer-Titel ist auch **Söldner** in der Zukunft angesiedelt, allerdings nicht ganz so weit entfernt. Als Hintergrund dienen also erfrischenderweise weder historische noch aktuelle Kriege, sondern fiktive Konflikte zwischen den namengebenden Miet-Armeen im Jahre 2010. Entsprechend modern ist das Equipment: Von rückstoßfreien Sturmgewehren über zielsuchende Fla-Raketen bis hin zu Tarnhubschraubern ist alles dabei, was das Herz begehrt.

> Ähnlich **gigantische Gefechte** bietet sonst nur Planetside.

Jodelnd von der Klippe trudeln

Nicht nur bei Szenario und Spieleranzahl setzt sich **Söldner** vom erklärten Vorbild **Battlefield** ab. Ein weiterer Punkt ist die Größe der Schlachtfelder: Insgesamt umfasst das Kampfgebiet kaum vorstellbare 18 Millionen Quadratkilometer, die aus Satellitendaten generiert wurden. 26 Abschnitte davon hat Wings Simulations bislang zu Spielfeldern erklärt, mit einem Patch soll später jedes beliebige Areal

Nobody's **perfect**

Die Testversion von Söldner plagen noch einige Fehler. Wir sagen, wo's hakt – aber auch, was die Entwickler richtig gemacht haben.

Das ist gelungen ...

1. Große Maps

Selbst **Operation Flashpoint** hatte keine so großen Levels zu bieten. Wenn **Söldner** erst 64 oder sogar 128 Spieler unterstützt, werden dort gigantische Schlachten toben – mit Dutzenden von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.

2. Jede Menge Waffen

Bei über 100 Schießeisen, Fluggeräten und Fahrzeugen findet wirklich jeder sein „Lieblingsmodell". Dank originalgetreuer Optik sind alle sofort wiederzuerkennen und auch die Eigenschaften entsprechen grob den Vorbildern.

3. Viele Neuerungen

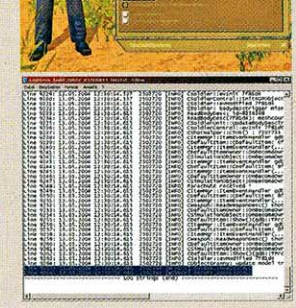
Während **Battlefield Vietnam** der Hauch eines aufgeplusterten Add-ons umweht, geht **Söldner** vielerorts neue Wege. Bestes Beispiel ist der Commander-Modus, auch wenn dieser für die Anführer selbst aufregender sein könnte.

4. Alles für Individualisten

Mit ein paar Mausklicks kann sich jeder seinen Lieblingssöldner zusammenstellen, von der Hose über die Jacke bis hin zu den Knieschützern. Besonders interessant für Clans, die damit regelrechte Team-Uniformen gestalten können.

5. Flaggen oder Fraggen

Deathmatch, Capture the Flagg, Assassination ... **Söldner** bietet so ziemlich alle Multiplayer-Modi, die derzeit hip sind. Und weil sich die mit ein paar Handgriffen noch weiter anpassen lassen, ist weiterhin für Abwechslung gesorgt.



... das eher nicht

1. Unglaubwürdige Spielphysik

Soldaten, die aus zehn Metern Höhe sanft zu Boden gleiten, Fla-Raketen, die aberwitzige Loopings fliegen, Panzer, die in Flammen aufgehen, wenn sie Laternen überrollen – in der Spielwelt von **Söldner** liegt noch einiges im Argen.

2. Perspektiven-Probleme

Die Spielwelt von **Söldner** betrachten Sie wahlweise aus der Ego- oder der **Tomb Raider**-Perspektive. Allerdings sind Ziele manchmal nur in einer der beiden Ansichten zu treffen, besonders an Bord von Fahrzeugen.

3. Seltsames Schadensmodell

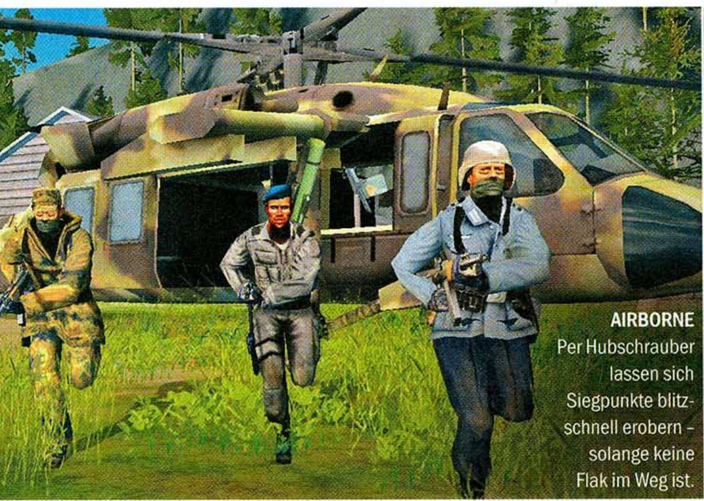
Bei der Berechnung von Treffern und deren Auswirkungen scheint es noch einige Bugs zu geben. Granaten und Raketen sausen gelegentlich durch das Ziel hindurch, anstatt es zu treffen. Umgebungsschaden scheint nicht immer korrekt.

4. Steuerungsschwierigkeiten

Spielfiguren und Fahrzeuge reagieren auf Tastaturkommandos oft verzögert, manchmal sogar überhaupt nicht. Tödlich, wenn man beispielsweise mit dem Fallschirm abspringen will. Zudem lassen sich Joysticks nicht konfigurieren.

5. Kleinere Bugs und Abstürze

Wracks bleiben in der Luft hängen, Spieler werden durch den halben Level teleportiert, das Spiel crasht wiederholt bei bestimmten Aktionen – sowie andere Mini-Fehler. Einzeln kein Beinbruch, zusammen aber unschön.



AIRBORNE Per Hubschrauber lassen sich Siegpunkte blitzschnell erobern – solange keine Flak im Weg ist.



TAKE-OFF Die Senkrechtstarter sind nicht gerade einfach zu fliegen.

So spielt sich Söldner

Secret Wars fährt die acht populärsten Spiel-Modi auf.

Auf jeder Karte stehen acht grundlegende Spielvarianten zur Wahl:

- Conquest entspricht weitgehend dem aus **Battlefield** bekannten Eroberungsmodus, spielt sich allerdings weniger temporeich.
- Deathmatch heißt einfach jeder gegen jeden.
- Team Deathmatch bedeutet Team 1 gegen Team 2.
- Capture the Flag, die spätestens seit **Team Fortress** berühmte Fahneneroberung, darf natürlich nicht fehlen.
- Capture the Vehicle tauscht die Flaggen- mit der Fahrzeug-Hatz.
- Bomb Run kennen die meisten als Defusal aus **Counter-Strike**.
- Hostage Rescue ist ebenfalls von **CS** als Geiselbefreiung bekannt.
- Extraction lässt Bodyguards gegen Attentäter antreten.

Alle diese Spielvarianten lassen sich noch weiter anpassen. So können Modder aus einer Capture-the-Flag- eine Capture-the-Statue-Partie machen, indem sie eine Lenin-Betonfigur in der Mitte der Karte als Eroberungsobjekt definieren. Dazu sind nur Grundkenntnisse der **Söldner**-Skriptsprache notwendig (Python).

Der Solo-Modus mischt die bekannten Spielvarianten und tauscht die menschlichen Mitspieler und Opponenten gegen Bots. Weil die leider alles andere als intelligent agieren und sich die Aufträge wie ein Ei dem anderen gleichen, macht **Söldner** allein leider nicht viel Spaß – weniger noch als **Battlefield Vietnam**.



Über den HTML-basierten Manager lassen sich die Servereinstellungen kinderleicht verändern.



DAUERFEUER Im Nahkampf wird die Wirkung von Maschinenpistolen und Revolvern verstärkt.

zur Arena werden. Die derzeitigen Karten sind ebenso groß wie abwechslungsreich. Verschneite Bergdörfer reihen sich an Fichtenwälder, Flüsse umfließen einen verlassenen Militärflugplatz, eine graue Plattenbausiedlung überragt einen weiten Binnensee. Vor allem drei Dinge beeindrucken. Erstens die dichte Vegetation: Es gibt richtige Wälder mit Dutzenden, ja Hunderten von Bäumen. Zweitens die großen Höhenunterschiede: Ein Berg ist in **Söldner** auch wirklich einer. Wer sich von einem der hohen Gipfel stürzt, kann bis zum Aufschlag die halbe Nationalhymne jodeln. Und drittens natürlich der Umfang. Zum Vergleich: Im Düsenjäger und mit Vollgas stößt man bei **Battlefield Vietnam** schon nach zehn Sekunden an die Grenzen – bei **Söldner** kann das auch mal fünf Minuten oder länger dauern. Aber keine Sorge: Für schnelle Action gibt's natürlich auch weniger gigantische Levels.

Das alles ist nur auf den ersten Blick bloße Zahlenprahlerei. Gerade Fluggeräte lassen sich bei **Secret Wars** sinnvoller einsetzen als bei **Battlefield Vietnam**. Und wer es schafft, sich mit einem Scharfschützengewehr auf einer der Bergspitzen auf die Lauer zu legen, der dominiert die Bewegungen im Tal. Im Wald schließlich sind Fußsoldaten den sonst so mächtigen Panzern klar überlegen, die sich im Dickicht der Bäume und Sträucher schnell verfangen.

Explodiert nicht? Gibt's nicht!

Und noch eine Besonderheit haben die Levels zu bieten: Sie sind nicht statisch. Alles, aber auch wirklich alles ist zerstörbar. Großkalibrige Kanonen entwurzeln Bäume, die prompt ihre Nachbarn mitreißen und so regelrechte Schneisen in Wälder schlagen. Granaten sprengen ganze Stücke aus Häuserwänden; mit ausreichend Sprengstoff bleiben selbst von Betonbauten nur noch die Grundmauern übrig. Und Stahlmonster wie der russische T-90 ballern regelrechte Krater in die Landschaft. Kein bloßer Grafik-Gag: Wer genügend Feuerkraft aufbietet, nimmt Verteidigern die Deckung und erschwert Campern das Leben. Je nach Server-Settings verschwindet der Schaden nach dem Match oder bleibt für mehrere Runden.

Commander gegen Chaos

Die Neuerung mit dem größten Einfluss aufs Geschehen ist allerdings der Com-



GUT GETARNT Scharfschützen sind in den großen Levels verdammt schwer auszumachen.



ABGEBRANNT Mit Kleinkalibergeschossen holt man keinen Heli vom Himmel – auch nicht durch die Scheiben.

TOTALE KONTROLLE Auf der Übersichtskarte sehen Teamleader Freund wie Feind.

LUFTABWEHR Fußsoldaten sind gegen Panzer und Helis alles andere als wehrlos – die entsprechenden Waffen vorausgesetzt.

Faxen machen mit Söldner

Neben den üblichen Chatfunktionen hält Secret Wars eine Reihe besonders aussagekräftiger Gesten bereit – hier die schönsten.



mander-Modus. Per Abstimmung küren die Mitglieder eines Teams einen der Ihren zum Anführer. Dieser darf künftig zwei Sonderfunktionen nutzen. Erstens kann er auf eine Satellitenkarte der Umgebung zurückgreifen, die nicht nur Verbündete, sondern auch gegnerische Truppen enthüllt. Über diesen Schlachtplan erteilt er seinen Untergebenen einfache Befehle und kann beispielsweise Wegpunkte setzen oder Ziele kenntlich machen. Die Markierungen werden für seine Jungs dann direkt in der Spielwelt sichtbar. So lassen sich die Aktionen aller Mitspieler koordinieren und chaotische Szenen, wie sie auf öffentlichen **Battlefield**-Servern die Regel sind, vermeiden. Zweitens verwaltet der Commander den Teamfonds. Das Geld für eroberte Flaggen und besiegte Gegenspieler landet nämlich nicht nur auf den Konten der einzelnen Teammates, sondern auch auf einer Art Familiensparbuch. Damit werden besonders kostspielige Anschaffungen wie moderne Hauptkampfpanzer oder Senkrechtstarter finanziert. Genau wie bei **Counter-Strike** kostet die **Söldner**-Ausrüstung Bares. Das Grundgehalt reicht für eine schusssichere Weste, Handgranaten und MPi. Für einen Abrams-Tank muss man schon mal eine Viertelstunde Schwerstarbeit leisten. Nur auf manchen, meist besonders großen Karten warten kostenlose Vehikel oder Helikopter auf Sie.

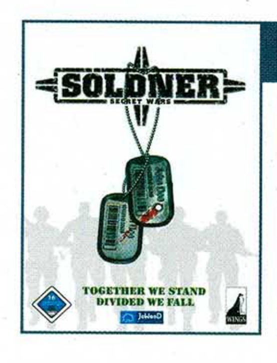
Piloten haben's schwer

Die Flug- und Fahrzeuge selbst sind nicht ganz so intuitiv zu bedienen wie von **Battlefield** gewohnt. Heli-Jockeys brauchen einige Stunden Übung, um nicht dem erstbesten Baumwipfel zum Opfer zu fallen. Von den besonders schwierigen Attacken auf Bodenziele ganz zu schweigen, zumal die Maschinen manchmal schwer nachvollziehbare Kapriolen vollführen, etwa plötzlich zur Seite driften. Und wer sich an einen der Senkrechtstarter wagt, sollte zumindest mit den Grundbegriffen der Fliegerei vertraut sein. Etwas einfacher lassen sich da schon die Jeeps und Panzer lenken – besonders glaubwürdig wirkt allerdings auch deren Verhalten nicht. Die tonnenschweren Tanks fliegen beispielsweise mitunter meterhoch durch die Luft. Mehr dazu im Extrakasten „Nobody's perfect".

Leichtes Spiel für Camper

Besser ist es um die Infanteriewaffen bestellt. Die Gewehre, Pistolen und Granaten ähneln viel stärker ihren echten Vorbildern, als sie das im actionlastigen **Battlefield**-Universum tun. Wer einfach draufhält, landet bestenfalls Glückstreffer. Nur wer genau zielt und Einzelfeuer oder kurze Feuerstöße schießt, trifft ins Schwarze. Und auch nur mit der richtigen Waffe: Maschinenpistole oder Revolver richten auf größere Entfernungen kaum noch Schaden an – wenn überhaupt. Unangenehmer Nebeneffekt: Heckenschützen mit weit reichenden Scharfschützengewehren gewinnen aus dem Hinterhalt so

Fahrzeuge sind nicht billig. Nur auf wirklich großen Maps gibt's Autos kostenlos.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Riesige Außenlevels mit begehbaren Gebäuden und großen Höhenunterschieden
- Rund 60 Waffen, 70 Vehikel und Flugzeuge
- Commander-Modus für Teamkontrolle
- Zerstörbare Landschaft und Gebäude
- Kaufbare Kits statt Klassensystem
- Acht variable Spiel-Modi (CTF, TDM)
- Futuristisches Setting mit modernen Waffensystemen

Im Wettbewerb

	Planetside	Battlefield Vietnam	Söldner: Secret Wars	Pro & Contra
GRAFIK	**73**	**86**	**80**	+ Enorme Weitsicht + Realistische Landschaften + Detaillierte Spielfiguren − Kein „Wow!"-Effekt
Detailreichtum Spielwelt	73	86	80	
Detailreichtum Objekte	73	86	83	
Vielfalt der Spielwelt	75	85	82	
Animation der Objekte	13	80	80	
Effekte	72	84	79	
SOUND	**77**	**86**	**70**	+ Teils gute Sprachausgabe − (Fast) keine Musik − Teils sehr schwache Waffensounds
Musik	41	90	29	
Soundeffekte	53	85	60	
Stimmen/Kommentar	75	80	72	
STEUERUNG	**83**	**84**	**79**	+ Nutzt Genre-Standards + Zwei Ansichten: Ego, außen − Verzögerte Reaktionszeit − Einige Controller nicht nutzbar
Bedienungskomfort/Navigation	69	82	71	
Präzision der Steuerung	80	81	79	
Übersichtlichkeit/Perspektive	80	90	72	
ATMOSPHÄRE	**31**	**80**	**61**	+ Stilvolles Intro + Glaubwürdige Spielwelt − Keine Story im Solo-Modus
Spannung/Überraschungen	80	72	70	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	79	80	69	
Story/Dialoge/Kommentare	-	-	-	
Inszenierung	41	85	40	
SPIELDESIGN	**76**	**85**	**83**	+ Sinnvolle Neuerungen (Commander-Modus) + Viele Waffen und Vehikel − Keine Einsteigerhilfen − Doofe Bots
Komplexität /Spieltiefe	85	91	85	
Einsteigerfreundlichkeit	69	59	49	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	-	80	79	
Verhalten der Computergegner	-	69	59	
Innovation	59	42	70	
MEHRSPIELERMODUS	**82**	**88**	**-**	Noch nicht bewertbar
Abwechslung der Spielmodi	-	80	-	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	90	85	-	
Einstellungsmöglichkeiten	-	87	-	
TEST-AUSGABE:	PCG 09/03	PCG 05/04	PCG 07/04	
WERTUNG:	**82**	**88**	**-**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele; Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Zahlen & Fakten

Genre:	Multiplayer-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Battlefield 1942, Team Factor, Global Operations
Entwickler:	Wings Simulations
Vom gleichen Entwickler:	Panzer Elite
Publisher:	Jowood
Adresse des Publishers:	Martin-Behaim-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg
Telefon des Publishers :	06102-81680 (Ortstarif)
Offizielle Website:	http://soldner.jowood.com
Website des Publishers :	www.jowood.com
Website des Entwicklers:	www.wingssimulations.com
Beste Fansite:	www.secretwarsnet.de
Telefon-Hotline (Kosten):	06102-8168068 (Ortstarif)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	28. Mai 2004
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	- Stunden

Motivationskurve




1 Die ersten Netzwerkmatches sind erfrischend anders als von Battlefield & Co. gewohnt.

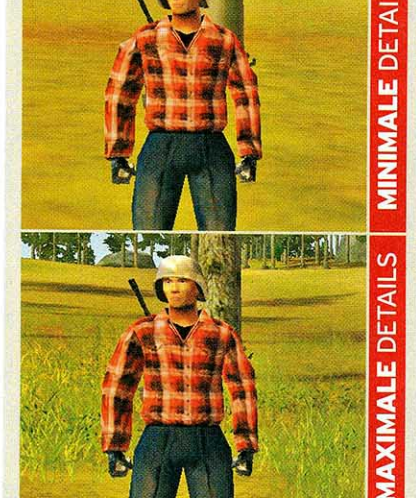

2 Einige Ungereimtheiten in der Fahrphysik und kleinere Fehler schmälern den guten Eindruck.


3 Solo-Modus ausprobiert und gleich wieder beendet: doofe Bots und immer gleiche Aufgaben.

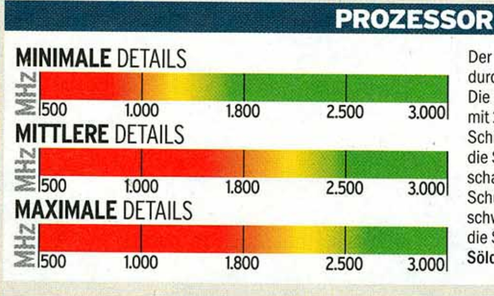

4 Die Teams sind eingespielt, der Commander-Modus bringt viel, aber Teile des Spiels sind unfertig.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal



PROZESSOR



Der Prozessor wird bei **Söldner** hauptsächlich durch die Berechnung der Schatten ausgelastet. Die höchste Detailstufe läuft erst ab einer CPU mit 2.600 MHz flüssig. Über den entsprechenden Schieberegler im Optionsmenü werden zunächst die Schatten der Gebäude und der Figuren abgeschaltet, was nur einen sehr geringen Leistungsschub bringt. Erst auf der niedrigsten Stufe verschwinden die Schatten der Bäume, wodurch sich die Spielgeschwindigkeit nahezu verdoppelt und **Söldner** schon mit 1.500 MHz gut spielbar ist.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Die Ladezeit zu Spielbeginn ist generell sehr lang – auch wenn Sie 1.024 MByte RAM haben. Für ein flüssiges Spiel reichen dagegen 512 MByte.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Um **Söldner** flüssig spielen zu können, benötigen Sie eine Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra. Um mit einem Beschleuniger der zweiten Leistungsklasse spielen zu können, wählen Sie die Auflösung 800x600 und setzen die „Texturen-Details" herunter. Da es sich auch bei den Gräsern um Texturen handelt, sollten Sie diese ebenfalls abschalten. Bei DX7-Grafikkarten (Geforce2/4 MX) wird das Pixel-Shader-Wasser durch eine detailarme, blaue Textur ersetzt und auch die Gräser sehen deutlich schlechter aus.



EINKAUFSSTRASSE An dem Terminal im Hintergrund gibt's Knarren und Autos.

ziemlich jedes Duell – Camper haben deshalb leichtes Spiel.

Unbesiegbare Sniper

Beinahe unbesiegbar werden Scharfschützen, wenn sie mit einem entsprechenden Rollen-Kit ausgestattet sind. Statt vordefinierter Klassen wie in **Battlefield Vietnam** gibt's bei **Secret Wars** fünf solcher Kits: für Commander, Sniper, Sanitäter, Sprengmeister und Pioniere. Diese verleihen ihren Trägern besondere Fähigkeiten. Pioniere beispielsweise reparieren beschädigte Fahrzeuge, Sprengmeister legen Tretminen aus. Der Scharfschütze wird auf Knopfdruck komplett unsichtbar und erst aufgedeckt, wenn er einen Schuss abgibt. Cool: Abgesehen von einigen schweren Waffen wie Panzerfäusten können alle Klassen die gleichen Waffen tragen – wehrlose Sanis gehören der Vergangenheit an.

In die Ferne schweifen

Wer welche Waffe trägt, ist sofort zu erkennen. Die eigens entwickelte Grafik-Engine von **Söldner** stellt fast alle noch so kleinen Details dar. Zwar ist die Umgebung auf den ersten Blick nicht ganz so fein ausgearbeitet wie bei der Konkurrenz, dafür glänzt die Optik anderweitig. Beispielsweise hatte selbst **Operation Flashpoint** keine so gigantische Weitsicht zu bieten. Wie immer hat diese Schönheit allerdings ihren Preis. Wer mit vollen Details nur einigermaßen flüssig spielen will, kommt kaum mit weniger als drei Gigahertz und aktueller Grafikkarte aus. Mehr Informationen dazu finden Sie wie gewohnt im Testcenter nebenan. Weniger gut ist es um den Sound bestellt: Schwachbrüstige Schussgeräusche, ein fehlender Soundtrack und die pseudowitzige Sprachausgabe sind Grund genug für eine Abwertung. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



War den Entwicklern die Zeit zu knapp? Söldner kann jedenfalls mehr, als es zeigt.

Angefangen beim unkomfortablen Server-Browser über Schwierigkeiten mit der Steuerung – manchmal werden Tastenbefehle einfach verweigert – bis hin zu handfesten Bugs und Abstürzen macht **Söldner** einen unfertigen Eindruck. Größter Problemfall ist die Spielphysik: Schwebende Soldaten, Panzer, die um die eigene Achse rotieren, und Raketen, die mitten durchs anvisierte Ziel hindurchfliegen, sorgen für Lacher, das unglaubwürdige Fahrverhalten vieler Vehikel für Frust. Nach eigener Auskunft sind den Entwicklern die meisten dieser Fehler bekannt und größtenteils bereits behoben – zum Veröffentlichungsdatum soll es den ersten Patch geben und weitere, teils mit neuen Features, im Abstand von vier bis sechs Wochen folgen. Solange die Unstimmigkeiten aber noch bestehen, kann **Söldner** sein zweifellos großes Potenzial nicht entfalten. Und so lange kann PC Games keine Kaufempfehlung aussprechen. Unser Tipp: Warten Sie die ersten Updates ab! Ob die etwas taugen, lesen Sie in der nächsten Ausgabe. Dann folgt auch der große Vergleich mit **Battlefield Vietnam**.

Warum **keine Wertung?**



Obwohl PC Games für den Test von **Söldner** eine nach Aussage der Entwickler „zu 99,9 Prozent finale Version" vorlag, haben wir uns gegen die Vergabe einer Mehrspielerwertung entschieden und benoten nur die Unterkategorien und den Solo-Modus. Um ein wirklich aussagekräftiges Urteil fällen zu können, sind für ein voll auf Multiplayer-Matches getrimmtes Programm wie **Secret Wars** viele, viele Mehrspielerpartien nötig, sowohl im lokalen Netzwerk als auch via Internet. Letzteres war aber zum Testzeitpunkt noch nicht möglich, da Publisher Jowood die geplanten Server noch nicht gestartet hatte. Lediglich einen Nachmittag lang lieferten sich PC-Games-Redakteure einen kleinen Schlagabtausch mit den Machern bei Wings Simulations. Bedeutende Punkte wie Zuverlässigkeit und Geschwindigkeit der Netzverbindung, die Kommunikation mit den Mitspielern und nicht zuletzt das in diesem Genre so wichtige Balancing sind auf diese Weise nur schwer zu beurteilen. Eine abschließende Wertung für den Multiplayer-Modus von **Söldner** lesen Sie deshalb in der nächsten Ausgabe von PC Games oder vorab auf www.pcgames.de.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Söldner bringt vieles, was Battlefield-Fans schmerzlich vermissen.

Sieht man einmal von den Unzulänglichkeiten ab, die Rüdiger anspricht, bringt **Söldner: Secret Wars** vieles, was sich Leute wie ich wünschen, die sich abends ein paar Runden **Battlefield** gönnen. Das mächtig coole Schadensmodell etwa, das mich die halbe Spielwelt in Schutt und Asche legen lässt. Oder den praktischen Commander-Modus, der auch auf den atemberaubend großen Maps koordiniertes Vorgehen ermöglicht – nicht nur bei Clan-Schlachten. Schade, dass die Position oft unbesetzt bleibt. Denn wer einmal zusammen mit einem guten Anführer gespielt hat, weiß, wie viel Power dieser Posten hat. Kein Wunder, dass sich Electronic Arts die Idee prompt für **Battlefield 2** „geborgt" hat. Das alles verpackt **Söldner** in ein erfrischend anderes Nahe-Zukunft-Szenario mit Dutzenden von authentischen Vehikeln und Waffen. Wenn die Probleme erst einmal beseitigt sind, könnte **Söldner** mein Multiplayer-Favorit werden.

TESTURTEIL
SÖLDNER

ENTWICKLER Wings Simulations	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 32
Internet: 32 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Riesige, coole Levels
- \+ Viele Waffen und Vehikel
- \+ Commander-Modus
- − Noch Balancing-Schwächen
- − Bugs und kleine Mängel

GRAFIK	80%
SOUND	70%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	61%
SPIELDESIGN	83%
SOLOSPIELER	48%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BATTLEFIELD VIETNAM** oder **OPERATION FLASHPOINT** mochten.

ALTERSEMPFEHLUNG 18+

True Crime: Streets of LA

Als skrupelloser Cop sorgen Sie beim **dreisten GTA-Klon** True Crime in den Straßen von Los Angeles für Recht und Ordnung.



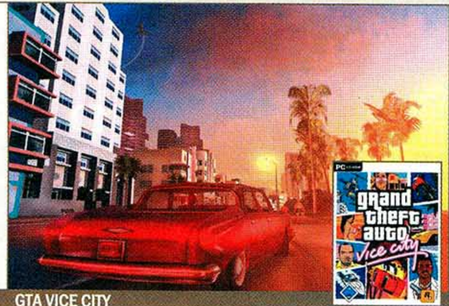
Man nehme eine riesengroße Portion vom actiongeladenen Rennspiel-Hit **GTA Vice City**, würze das Ganze mit den gelungenen Prügelszenen aus **Enter the Matrix** und garniere alles mit einer Bullet-Time à la **Max Payne 2** – fertig ist das innovationsarme, aber unterhaltsame **True Crime: Streets of LA**. Protagonist des Spiels ist der bestens ausgebildete Undercover-Cop Nick Kang. Der kann nicht nur mit den 65 Schießeisen des Spiels bestens umgehen, sondern ist auch ein Meister fernöstlicher Kampfkunst. Zwei Fähigkeiten, die im 20 Missionen umfassenden Kampf gegen rivalisierende Gangs der russischen und chinesischen Mafia auch vonnöten sind.

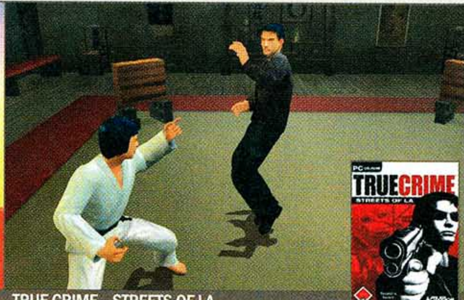
XXXL-Spielwelt

In bekannter **GTA**-Manier scheuchen Sie Nick aus der Ver-

GTA Vice City **vs.** True Crime – Streets of LA

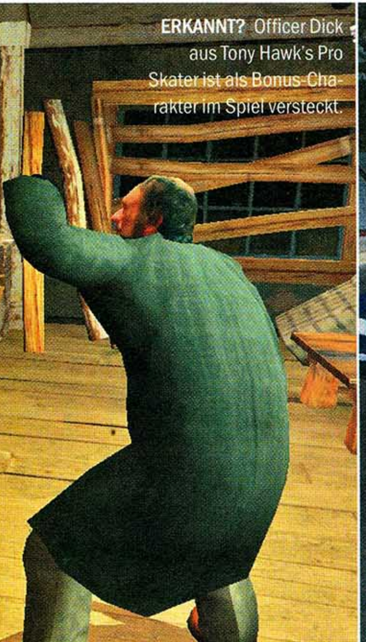
Auf den ersten Blick schaut True Crime aus wie eine Kopie von GTA Vice City. Unterschiede gibt es dennoch – wie zeigen Sie Ihnen!

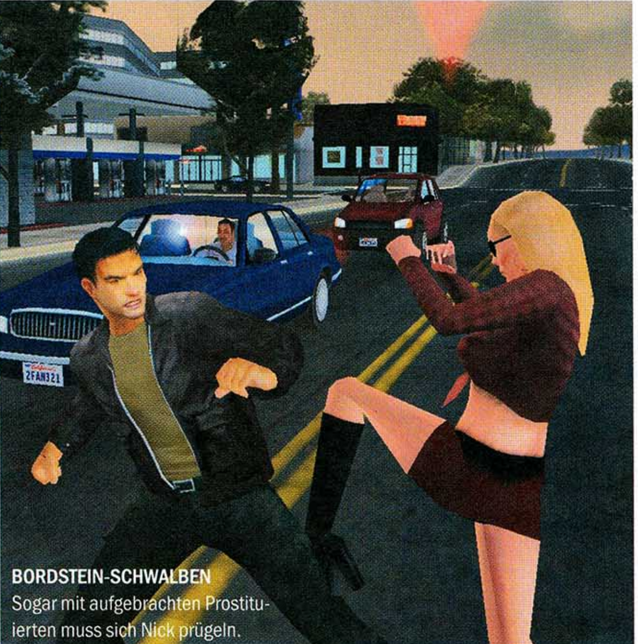




	GTA VICE CITY	TRUE CRIME – STREETS OF LA
Schauplatz	Fiktives Miami der 80er-Jahre	Reales Los Angeles der heutigen Zeit
Kartengröße	4,25 Quadratkilometer	240 Quadratkilometer
Grafik	Hohe Auflösungen und hohe Bildwiederholraten, merkliche Verbesserung gegenüber dem PlayStation-2-Original	Hohe Auflösungen und hübsche Gesichtstexturen, gelegentliche Ruckler; kantige Umgebungsgrafik
Autos	Stolze 120 Vehikel, darunter auch Motorräder, Boote und Helikopter	Knapp 180 Fahrzeuge sowie Motorräder
Sprachausgabe	Hauptfigur Tommy Verscetti spricht mit der Stimme von Schauspieler Ray Liotta (**GoodFellas**); deutsche Untertitel	Die Hollywood-Größen Christopher Walken und Gary Oldman sorgen für eine stimmige Sprachausgabe; deutsche Untertitel
Soundtrack	Von Michael Jackson über Nena bis Slayer – sieben volle Stunden Hits der 80er	115 Musikstücke, davon knapp 50 Tracks bekannter Hip-Hop-Größen wie Snoop Dogg oder Warren-G
Waffen	32, neben den klassischen Schießeisen auch viele Nahkampfwaffen	65, viele Nahkampfwaffen, aber auch ausgefallenere Modelle wie Raketenwerfer und Armbrüste
Missionen	58, teils sehr hoher Schwierigkeitsgrad	20 Haupt- und 100 Unter-Missionen, moderater Schwierigkeitsgrad
Mehrspieler-Modus	Nicht vorhanden	Fünf Spielmodi für bis zu vier Spieler


GUT IN FAHRT Die arcadelastigen Rasereien gehen ähnlich unkompliziert wie bei Vice City von der Hand.


ERKANNT? Officer Dick aus Tony Hawk's Pro Skater ist als Bonus-Charakter im Spiel versteckt.


BORDSTEIN-SCHWALBEN
Sogar mit aufgebrachten Prostituierten muss sich Nick prügeln.

folgerperspektive durch die Straßenschluchten des mit 240 Quadratkilometern originalgetreu nachgebildeten Los Angeles. Zum Vergleich: Die Spielwelt von **Vice City** misst ganze 4,25 Quadratkilometer. Folglich verbringt Nick Kang eine Menge Zeit in einem von knapp 180 Vehikeln, darunter schnittige Sportwagen, träge Lastwagen und flotte Motorräder. Wie beim Rockstar-Raser genießen Sie auch in der Stadt der Engel absolute Bewegungsfreiheit. Wann Sie wie schnell wohin fahren, bleibt Ihnen überlassen. Eine kleine Karte am Bildschirmrand verrät Ihnen, wo die nächste Mission auf Sie wartet. Mal müssen Sie eine Geisel aus den Fängen ihrer Peiniger befreien, ein anderes Mal eine ganze Lagerhalle auseinander nehmen oder einzelne Gang-Mitglieder liquidieren. Der Schwierigkeitsgrad dieser Missionen ist nicht allzu hoch, lediglich die erstklassig in Szene gesetzten Prügeleien fordern einiges an Können, welches Sie sich beim Training in diversen Dojos aneignen. Ob Nick seine Widersacher durch konsequenten Einsatz von Schrotflinte, Maschinengewehr, Raketenwerfer und Co. direkt ins Jenseits schickt oder lediglich mit gezielten Handkantenschlägen kampfunfähig macht und anschließend festnimmt, obliegt Ihnen. Wer allerdings zu rabiat vorgeht und in Rambo-Manier alles und jeden plättet, festigt seinen Ruf als „Bad Cop" und riskiert eine Suspendierung – das Spiel ist dann beendet.

Ohrenschmaus

Die mitunter schrecklich langen Autofahrten versüßt Ihnen wie bei **Vice City** ein erstklassiges Radioprogramm mit Songs von Rap-Größen wie Warren-G, Snoop Dogg oder Ice Cube. Alternativ lauschen Sie dem Polizeifunk und machen nebenbei ein paar Kleinkriminelle nach kurzen Rangeleien dingfest. Grafisch kann es **True Crime** nicht ganz mit dem farbenfrohen und detailreichen **Vice City** aufnehmen. Zwar sieht Activisions Action-Raser um einiges besser aus als auf PlayStation 2 oder Xbox, kantige Streckenrandobjekte und gelegentliche Ruckler trüben jedoch das Gesamtbild. Neben dem mit zehn bis zwölf Spielstunden recht knapp ausgefallenen Einzelspieler-Modus bietet die PC-Version auch einen witzigen Mehrspieler-Modus. Bis zu vier Undercover-Cops können in kurzweiligen Spielmodi wie Straßenrennen oder Dojo-Meister gegeneinander antreten. CHRISTIAN SAUERTEIG

MEINUNG
CHRISTIAN SAUERTEIG

Spannend und actiongeladen – aber viel zu kurz: True Crime ist nicht der erhoffte GTA-Killer.

Da stehen die Xbox- und PlayStation-2-Versionen des Spiels seit über einem halben Jahr in den Läden, aber statt deren Kritikpunkte auszumerzen, packen die Entwickler neben dem gelungenen Mehrspieler-Modus lediglich ein paar neue Videos und weitere Songs auf die CD – schade! Somit bleibt **True Crime** das, was es auch schon auf der Konsole war: ein zweifelsohne gutes, aber keinesfalls überragendes **GTA**-Abziehbild. In den Disziplinen Umfang und Langzeitmotivation hat der Rockstar-Raser die Nase klar vorn. Die riesige Umgebungskarte entpuppt sich mangels Übersicht als Eigentor und abgesehen von den kniffligen Nahkampf-Missionen sind die abwechslungsreichen, aber simplen Aufträge allesamt rasch erfüllt. Kein Wunder, dass erfahrene Spieler bereits nach weniger als zwölf Stunden die Schlusssequenz der spannenden Hintergrundgeschichte zu sehen bekommen.


TESTURTEIL
True Crime: Streets of LA

ENTWICKLER Luxoflux
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 4
Internet: 4 1 Sp./Packung

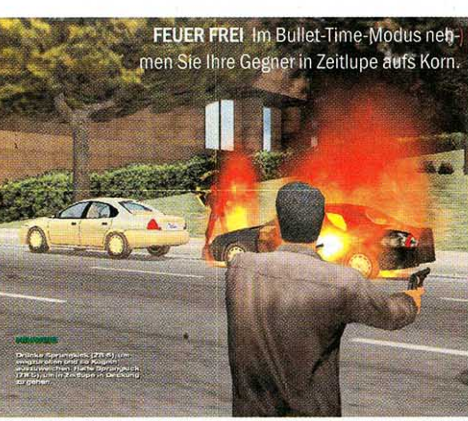
77

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 1.500 2.200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Spaßiger Mehrspieler-Modus
+ Toller Soundtrack
+ Rasante Autorennen
- Zu große Karte
- Sehr kurze Spieldauer

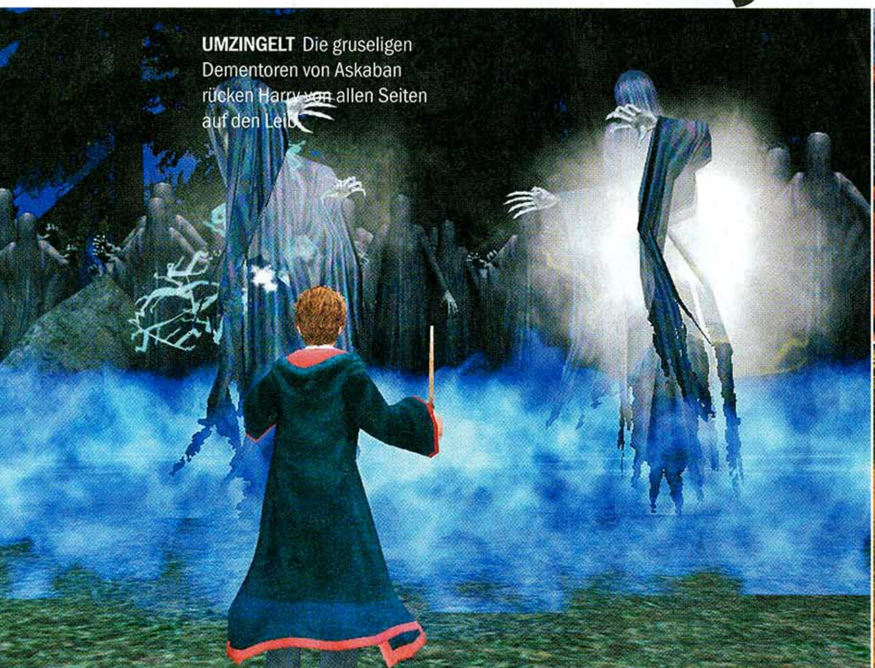
GRAFIK	76%
SOUND	83%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	79%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GTA VICE CITY** oder **DRIVER 2** mochten.

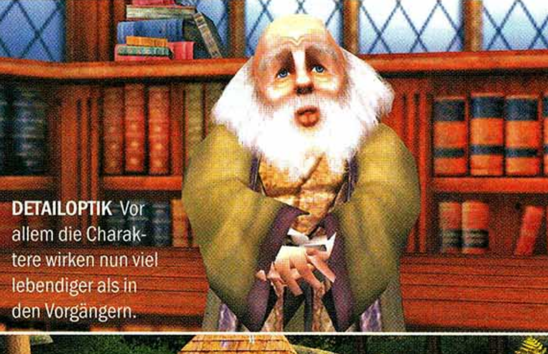

FEUER FREI Im Bullet-Time-Modus nehmen Sie Ihre Gegner in Zeitlupe aufs Korn.


DIE HÄNDE ZUM HIMMEL
Per Mausklick nehmen Sie gestellte Verbrecher fest.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban



UMZINGELT Die gruseligen Dementoren von Askaban rücken Harry von allen Seiten auf den Leib.



DETAILOPTIK Vor allem die Charaktere wirken nun viel lebendiger als in den Vorgängern.



DREIKAMPF Das Trio Harry, Ron und Hermine agiert jetzt häufiger als Gruppe; alle drei sind spielbar.

Harry Potter zaubert wieder: **spannender, schöner und mit mehr magischer Action als jemals zuvor.**

Während Harry-Potter-Fans weltweit sehnsüchtig auf das sechste Buch warten, gehen die dazugehörigen Kino- und Spiele-Umsetzungen gerade erst in Runde drei. Wie von den bisherigen **Harry Potter**-Spielen gewohnt, beginnt auch **Der Gefangene von Askaban** etwas anders als Buch und Film: Statt die Flucht aus dem Ligusterweg zu spielen, starten Sie hier direkt im Zug Richtung Hogwarts. Von Beginn an fällt die merklich erhöhte Kampfdichte auf: Schon in den ersten Minuten warten längere Scharmützel, unter anderem mit einem Dementor, auf Ihre Helden. Gezaubert wird – auch in Kämpfen – genau wie in Folge 2: Sie halten die linke Maustaste gedrückt und visieren den Gegner an; der jeweilige Zauberspruch wird selbstständig gewählt. Im Zaubererinternat angekommen, nehmen andere Schüler Harry und seine Freunde in Empfang und führen sie zur jeweils nächsten Aufgabe. Zu lösen gibt es diverse Geschicklichkeitsparcours mit zahlreichen Gegnern; Denkspiele beschränken sich auf Schalter- und Schieberätsel. Dazwischen durchforsten Sie das Schloss auf der Suche nach Sammelkarten, Bonus-Bohnen und anderen Extras. Eine wichtige Änderung: In diesem Jahr spielen Sie nicht nur Harry, sondern auch Ron und Hermine. Sie dürfen jedoch nicht manuell zwischen den Personen umschalten, sondern schlüpfen automatisch an vorgegebenen Stellen in eine andere Rolle. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Einzigartige Harry-Potter-Atmosphäre und mehr Spannung als im Vorgänger – leider zu kurz.

Harry wird langsam erwachsen – und das Spiel wächst mit: Die insgesamt gesteigerte Zahl der Actionszenen im dritten Teil gefällt mir gut und die finale Begegnung mit den Dementoren ist ungleich gruseliger als die Endszene aus **Die Kammer des Schreckens**. Natürlich wird aus dem jungen Zauberlehrling kein Max Payne: Bis auf die Dementoren wirken die Monster eher knuddelig als bedrohlich und der Schwierigkeitsgrad stellt für erfahrene Spieler keine echte Herausforderung dar. Dank dem einzigartigen Hogwarts-Flair und ausgezeichneter, effektreicher Präsentation ist **Der Gefangene von Askaban** auf jeden Fall ein Pflichtkauf für alle Fans der Romane und Filme. Die mit rund sechs Stunden genau wie beim Vorgänger sehr kurze Spielzeit können echte Potter-Anhänger sicher verschmerzen.



TESTURTEIL
Harry Potter 3

ENTWICKLER EA Games
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 4. Juni 2004
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

78

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 1200 1600
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Einzigartig dichte Atmosphäre
+ Effektreiche Präsentation
+ Mehr Actionanteile
- Viel zu kurze Spielzeit
- Kein manueller Personenwechsel

GRAFIK	83%
SOUND	75%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	74%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HARRY POTTER 2** oder **BEYOND GOOD & EVIL** mochten.

Project Freedom



VOLLTREFFER Gegen unsere Wärmelenkraketen ist dieser feindliche Jäger chancenlos.

All inclusive: Bei Project Freedom **ballern Sie sich mit Ihrem Raumschiff** durch fremde Galaxien.

Wir schreiben das dritte Jahrtausend. Wieder einmal kämpfen konkurrierende Gruppierungen um die Vorherrschaft im Kosmos und die dortigen Rohstoffe. Aufseiten der „Project Freedom"-Allianz düsen Sie hinter dem Steuerknüppel eines schwer bewaffneten Raumgleiters in bekannter **Wing Commander**-Manier in die 21 Missionen umfassende Schlacht. Grafisch setzt der Weltraum-Shooter auf eine hübsche Weiterentwicklung der hauseigenen Earth-Engine, die dank der zahlreichen Spezialeffekte wirklichkeitsnahe 3D-Gefechte ermöglicht. Die fade Hintergrundstory können Sie mitsamt den dämlichen Kommentaren Ihrer Copiloten („Oh Mama, ich vermisse deine Kochkunst!") getrost unter den Sternenteppich kehren – konzentrieren Sie sich stattdessen lieber auf die Einsätze. Bei denen müssen Sie zwar unentwegt feindliche Jäger oder Stützpunkte ausschalten, was aufgrund des knackig steigenden Schwierigkeitsgrades eine Zeit lang aber durchaus unterhaltsam ist. Langfristig bietet **Project Freedom** jedoch zu wenig Abwechslung, um es mit **Freelancer** und Co., aufnehmen zu können. CHRISTIAN SAUERTEIG



TESTURTEIL
Project Freedom

ENTWICKLER City Interactive	**ANBIETER** CDV
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

67

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 1.500
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Hübsche Grafik
+ Actionreiche Missionen
- Öde Story
- Nerviger Soundtrack
- Kein Mehrspielermodus

GRAFIK	78%
SOUND	59%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	66%
MEHRSPIELER	-- %

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FREELANCER** oder **WING COMMANDER PROPHECY** mochten.

Spyhunter

Spyhunter erschien vor drei Jahren für die PlayStation 2. Das ist lange her – **zu lange.**



RASER Ihr Auto verliert auf Wunsch Öl, auf dem Verfolger ins Rutschen kommen.

HAARSCHARF In Mission 2 fahren Lastwagen durchs Bild, denen Sie stets knapp ausweichen müssen.

Ihre Rolle ist die eines James-Bond-Rennfahrers, der in einem Mehrzweck-Flitzer die Welt vor Terroristen rettet: In 14 Missionen geben Sie Vollgas und weichen Hindernissen aus, springen mittels Schanzen, schießen Lenkraketen auf böse Buben und aktivieren Kontrollpunkte – und das alles unter Zeitdruck! Nachdem eine bestimmte Anzahl an Zielen erreicht ist, öffnet sich der Zugang zum nächsten Level. Und das kann dauern, denn der Schwierigkeitsgrad richtet sich eindeutig an erfahrene Action-Spieler. Dennoch motivieren die Missionen: Schnell stellt sich der „Ich muss das einfach schaffen!"-Effekt ein, den man auch aus **GTA 3** oder **Vice City** kennt. Soweit ist die Sache also ganz spaßig. Eine Sache zersticht **Spyhunter** jedoch die Reifen: Das Spiel ist auf der Konsole bereits vor drei Jahren erschienen und wurde grafisch bis auf minimale Anpassungen unverändert auf den PC übertragen – die Folge sind Pappkulissen und Pixel, die fünf Quadratzentimeter messen. Das und die seltsame Steuerung nerven: Beispielsweise verfügt der supermoderne Flitzer noch nicht mal über einen Rükwärtsgang, weshalb er gelegentlich in Objekten auf der Fahrbahn stecken bleibt. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Spyhunter

ENTWICKLER Point of View	**ANBIETER** Aspyr
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 2 · Internet: - · 1 Sp./Packung

58

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 400 – 600 – 800
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Nette Non-Stop-Action
+ Ansprechende Missionen
- Grafik wirkt gekünstelt
- Leichte Steuerungsprobleme
- Spiel bereits drei Jahre alt

GRAFIK	49%
SOUND	68%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	55%
SPIELDESIGN	56%
MEHRSPIELER	60%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GTA VICE CITY** oder **NEED FOR SPEED UNDERGROUND** mochten.

Böse Nachbarn 2

Noch mehr Schadenfreude: Beim zweiten Teil der abgefahrenen **Böse Nachbarn**-Show verschlägt es den Protagonisten Woody und seinen verhassten Nachbarn auf eine Kreuzfahrt um den halben Erdball. In den 14 abwechslungsreichen Levels können Sie Ihrem Anrainer und seiner seltsamen Familie im bekannten Comic-Look allerlei spaßige Streiche spielen. Die Rätsel sind relativ simpel und dank der kinderleichten Steuerung auch schnell gelöst – einen Hut mit einem daneben stehenden Teller klebriger Spaghetti zu füllen oder ein Fahrrad mittels Schraubschlüssel zu manipulieren, ist nicht wirklich schwer. Spaß macht das Ganze dennoch, allerdings nicht allzu lange – nach einem halben Tag flimmert bereits der Abspann über den Bildschirm. CHRISTIAN SAUERTEIG



GEMEIN Beim Privatkonzert platzt dem Nachbarn glatt das Trommelfell.

TESTURTEIL Böse Nachbarn 2 — 61

ENTWICKLER	ANBIETER
Jowood	Big Ben
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 6 Jahren	Deutsch

GRAFIK	63%
SOUND	57%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	61%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	--%

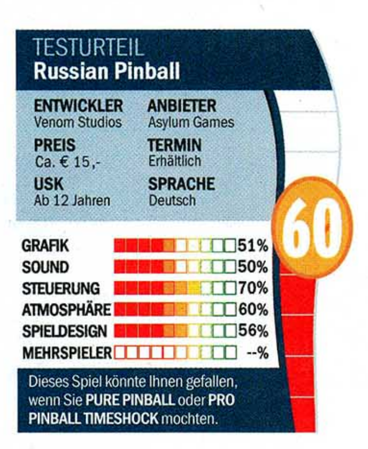
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BÖSE NACHBARN** oder **GÜTERTRENNUNG** mochten.

Russian Pinball

Wer **Russian Pinball** hört, stellt sich vielleicht einen Flipper vor, dessen Rampen mit Sprengstoff gefüllt sind. Alles halb so wild: Es handelt sich hier um eine stinknormale Flipper-Simulation, die Russland zum Thema hat: Wer die Bälle im richtigen Winkel hochschießt, bewirkt beispielsweise Ereignisse wie Straßenkämpfe oder Wahlen. Dann entscheiden Sie sich für Diktatur, Kommunismus oder Demokratie, woraufhin der Tisch die Farbe wechselt – das war's dann leider auch schon in Sachen Abwechslung. Gegen das komplexere **Pure Pinball** fällt **Russian Pinball** deshalb etwas ab, auch die Ballphysik ist zu simpel, um realistisch zu sein. Dank des Preises und der praktisch nicht vorhanden Hardware-Anforderungen ist der Titel trotzdem empfehlenswert. THOMAS WEISS



EINTÖNIG Dieses Bild ist das einzige, das Sie in Russian Pinball sehen.



TESTURTEIL Russian Pinball — 60

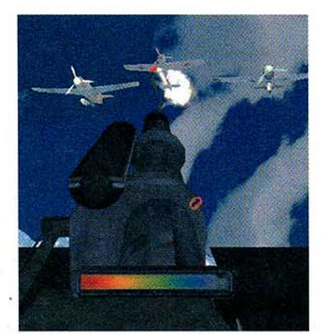
ENTWICKLER	ANBIETER
Venom Studios	Asylum Games
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

GRAFIK	51%
SOUND	50%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	56%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PURE PINBALL** oder **PRO PINBALL TIMESHOCK** mochten.

Flak Warrior

In fünf lieblos dahin gekleisterten Missionen müssen Sie bei diesem extrem langweiligen Spielchen über den Horizont zuckelnde Flugzeuge vom Boden aus unter Beschuss nehmen. Haben Sie endlich eine bestimmte Zahl von Fliegern abgeschossen, steigen Sie in den nächsten Level auf – der genauso ausschaut wie der vorherige. Spannend! Die grobpixelige Grafik bewegt sich an der Grenze des Zumutbaren, und die auf der Packung angepriesenen "detailvollen Rauch- und Feuereffekte" konnten wir trotz intensivster Suche nicht entdecken. Kein Flugzeug, wohl aber den Vogel schießt zudem die grottige Soundausgabe ab, gegen die selbst die monotonen Klänge des PC-Lautsprechers eine Offenbarung sind. Finger weg! CHRISTIAN SAUERTEIG



BALLER, BALLER Die Grafik ist nicht mehr ganz so zeitgemäß ...

TESTURTEIL Flak Warrior — 12

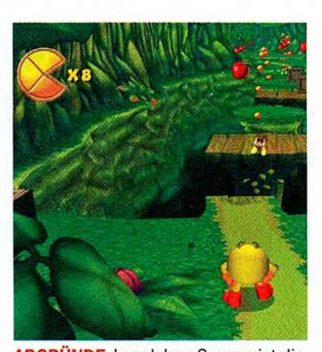
ENTWICKLER	ANBIETER
ID Softworks	Enjoy
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 6 Jahren	Deutsch

GRAFIK	17%
SOUND	7%
STEUERUNG	43%
ATMOSPHÄRE	8%
SPIELDESIGN	13%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOORHUHN** oder **WALDMEISTER SAUSE XXL** mochten.

Pac-Man World 2

Ein paar böse Geister haben doch tatsächlich den bösesten aller Geister freigelassen. So weit, so schrecklich. In über 20 Levels übernehmen Sie ab jetzt die Rolle von Pillenfresser Pac-Man, den Sie durch eine hübsch gestaltete und kunterbunte 3D-Umgebung laufen, springen und schwimmen lassen. Das Spielprinzip des Originals bleibt unverändert: Sie sammeln Pillen, fressen umherkrauchende Monster und klauben Bonuspunkte in Form von buntem Riesenobst auf. Für alle verbliebenen Genrefans ist dieses klassische Jump & Run durchaus empfehlenswert – zumal alle Original-**Pac-Man**-Spiele freigespielt werden können. Spielern ohne nostalgische Ambitionen dürfte dagegen aufgrund des simplen Spielablaufs zu schnell langweilig werden. DAVID BERGMANN



ABGRÜNDE In solchen Szenen ist die Kameraführung hinderlich.

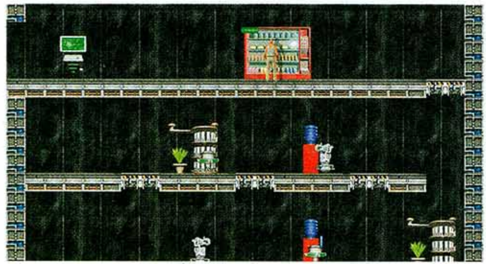
TESTURTEIL Pac-Man World 2 — 68

ENTWICKLER	ANBIETER
Namco	Flashpoint
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

GRAFIK	74%
SOUND	68%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ZAPPER** oder **FROGGER 2** mochten.

Final Mission



OLDIE Vor 15 Jahren hatte Final Mission noch Spaß gemacht, und zwar unter dem Namen Mission: Impossible.

Final Mission ist ein Remake des C64-Klassikers **Mission: Impossible**. Das Spielprinzip blieb gleich: Ein Agent dringt in eine Waffenfabrik ein, hüpft über 2D-Plattformen und bedient Terminals, um die Sicherheitssysteme zu deaktivieren. Dabei dreht er sich zur Wand und schaut so aus, als schlage er seinen Kopf immer wieder gegen ein Hindernis. Vielleicht vor Verzweiflung, weil nicht nur Spielmechanik, sondern auch Grafik und Sound beinahe identisch mit dem 80er-Jahre-Original sind: Graue Pixelklötze so weit man schaut, dazu eine Musikuntermalung, die Haare aufstellt. THOMAS WEISS

TESTURTEIL
Final Mission

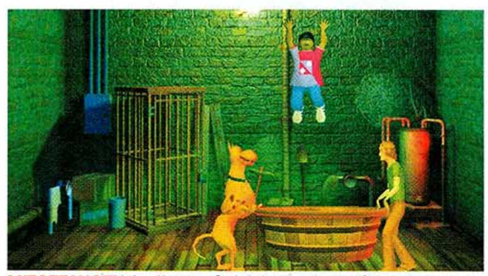
ENTWICKLER GamesArk	**ANBIETER** Comport
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	14%
SOUND	16%
STEUERUNG	32%
ATMOSPHÄRE	7%
SPIELDESIGN	10%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DICK SUCKS** oder **DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT** mochten.

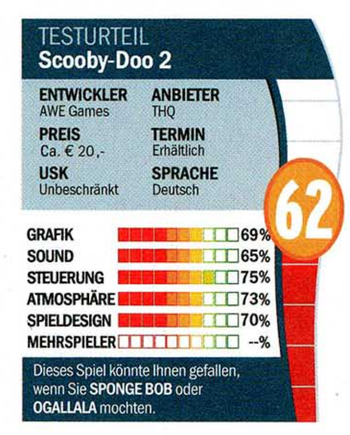
18

Scooby-Doo 2



MITGEFANGEN In diesem Spielchen müssen Sie herunterfallende Snacks und Personen auffangen.

Die beiden Verfilmungen rund um Scooby-Doo richten sich ans junge Publikum – das Spiel tut es ihnen gleich. In neun an den Film angelehnten Levels fangen Sie in Minispielchen herunterfallende Gegenstände, fliehen mit einem aufgemotzten Van vor Riesensauriern oder wagen ein Tänzchen mit Monstern. Das alles macht durchaus Spaß – vorausgesetzt, Sie sind unter zwölf Jahren alt. Für alle älteren Semester ist das Spielprinzip zu simpel und das Spiel nach nicht einmal drei Stunden durchgespielt. Dank Budget-Tarif und abwechslungsreichen Aufgaben ein ideales Geschenk für die Kleinen. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Scooby-Doo 2

ENTWICKLER AWE Games	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	69%
SOUND	65%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPONGE BOB** oder **OGALLALA** mochten.

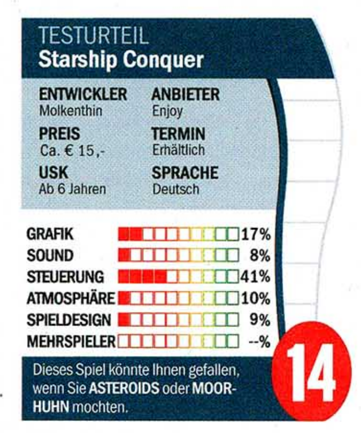
62

Starship Conquer



DAUERFEUER Zwischen Asteroiden ballern Sie auf Minenfelder, die ein Alienraumschiff umgeben.

Starship Conquer ist eines jener Spiele, deren Inhalt sich in einem Satz zusammenfassen lässt: Hier ballern Sie mit einem Raumschiff in sieben Levels auf Aliens, weichen gegnerischen Schüssen aus und sammeln Extras auf. Wäre der Titel ein paar Jährchen nach **Pong** erschienen, so hätte man ihn für seine 3D-Grafik gelobt. Heute verursachen die Pixelklötze bestenfalls Lachkrämpfe oder schlimmstenfalls Würgreiz. Doch die Minimal-Grafik ist nicht das Problem, ebenso wenig wie die Soundeffekte, die vermutlich auf einer Baustelle aufgenommen wurden. Sondern: Dieses Spiel macht keinen Spaß. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Starship Conquer

ENTWICKLER Molkenthin	**ANBIETER** Enjoy
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	17%
SOUND	8%
STEUERUNG	41%
ATMOSPHÄRE	10%
SPIELDESIGN	9%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ASTEROIDS** oder **MOORHUHN** mochten.

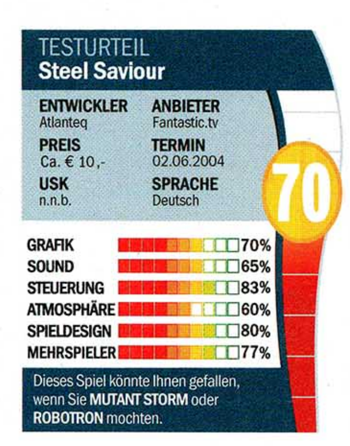
14

Steel Saviour



HEKTISCH Sie haben alle Hände voll zu tun, Geschossen auszuweichen und Gegner zu treffen.

Steel Saviour ist ein Arcade-Shooter im Stile von Klassikern wie **R-Type**. Allein oder zu zweit rasen Sie durch fünf riesige Welten und pulverisieren abertausende kleine bis mittelgroße futuristische Gegner und machen auch so manchem bildschirmfüllenden Endgegner den Garaus. Power-ups von Maschinengewehren bis Raketenwerfern sind ebenso mit von der Partie wie Super-Bomben, die den gesamten Bildschirm bereinigen. Die aktuelle Grafik setzt das Spektakel angemessen in Szene und lässt den Bildschirm beben und in Explosionen untergehen. Retro-Fans greifen für günstige zehn Euro zu. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Steel Saviour

ENTWICKLER Atlanteq	**ANBIETER** Fantastic.tv
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** 02.06.2004
USK n.n.b.	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	70%
SOUND	65%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	77%

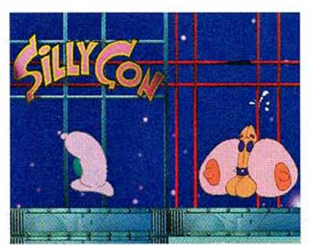
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MUTANT STORM** oder **ROBOTRON** mochten.

70

Dick Sucks:
Terror in Titfield

Super-GAU in der „Silicon-Titten-Fabrik" in Titfield: Durch einen Blitzeinschlag erwachen die Silikonbrüste zum Leben und bringen den gesamten Betrieb in ihre Gewalt. In der Rolle von Dick Sucks, dem Helden auf zwei Eiern, hüpfen Sie als männliches Geschlechtsteil in klassischer Jump&Run-Manier durch 30 Comic-Levels, bringen Silikonbrüste zum Platzen und weichen den bösen Kondomen aus. Doch damit nicht genug: Wer mit seinem virtuellen Schniepel besonders flott unterwegs ist, schaltet sogar Bonuslevels frei. Klingt bescheuert? Ist es auch. Und mitsamt des dudeligen Soundtracks in etwa genauso erotisch wie ein Verkehrsunfall.

CHRISTIAN SAUERTEIG



VOLLES ROHR Diese mutierten Brüste muss Dick Suck ausschalten.

TESTURTEIL
Dick Sucks: Terror in Titfield

ENTWICKLER Redfire	**ANBIETER** CDV
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	51%
SOUND	46%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	19%
SPIELDESIGN	24%
MEHRSPIELER	-- %

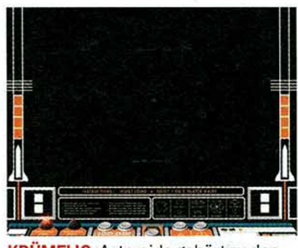
20

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FAQ DODGERS** oder **CHICKEN POPPEN VOL. 2** mochten.

Atari
80 Classic Games

Fortschritt der Technik: Wo früher emsige Sammler ganze Regalwände für ihre liebsten Spieleklassiker frei räumten, reicht heute eine einzige DVD. Traditionshersteller Atari presst so sage und schreibe 80 Arcade-Klassiker aus der eigenen Firmengeschichte auf einen einzigen kleinen Silberling. Darunter sowohl Spielhallen-Legenden wie **Asteroids** und **Missile Command** oder Atari-2600-Spiele von **Breakout** über **Haunted House** bis **Video Pinball**. Wer bis jetzt nur Bahnhof verstanden hat, der macht am besten einen großen Bogen um diese Sammlung. Wem vor lauter nostalgischen Gefühlen dagegen bereits die Tränen in die Augen schießen, der greift ohne Zögern zu.

DAVID BERGMANN



KRÜMELIG Asteroids gehört zu den Klassikern der Sammlung.



TESTURTEIL
Atari 80 Classic Games

ENTWICKLER Atari	**ANBIETER** Atari
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	5%
SOUND	4%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	10%
SPIELDESIGN	35%
MEHRSPIELER	48%

48

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STEEL SAVIOUR** oder **ACTIVISION ANTHOLOGY** mochten.



*Dieser Service funktioniert mit den Providern T-Mobile, E-Plus, Debitel, O2, = EUR 1,99/SMS, Vodafone EUR 1,99 per SMS, max. EUR 3,98 per Service (2SMS um WAP-Einstellungen zu erhalten) (VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS/ Zusatzentgelt des Anbieters EUR 1,87 pro SMS).
(Für Bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundenwunsch 3 SMS) * CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF per SMS

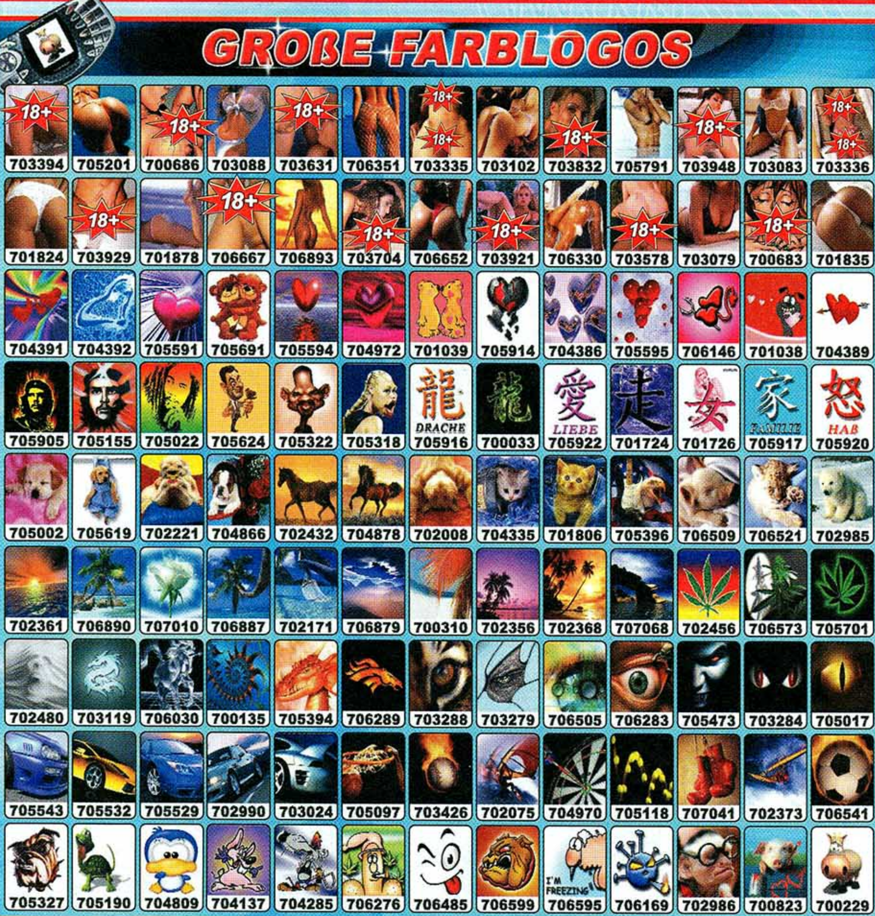
BRANDNEU! Geräusche als Klingelton!

Entdecke neue Töne für Dein Handy! Bestell Dir diese Knaller sofort, und Du wirst überall für Aufmerksamkeit sorgen! Garantiert!

480098	Arcade - Tausendfüssler	480128	Schweine NEU	480143	Eichhörnchen NEU
480099	Computer Gehirn NEU	480129	Wecker Alarm NEU	480144	Verärgerte Ente NEU
480103	Martin Luther King NEU	480130	Hungrige Katze NEU	480145	Nacht Tiere NEU
480105	ICQ - Uh OH NEU	480131	Mücken Tod NEU	480146	Riesenvogel NEU
480107	Ace Ventura - Ooh man!	480132	Verrückter Affe NEU	480147	Hühner NEU
480108	John Wayne - Kill ya.	480133	Specht NEU	480148	Crillen NEU
480109	Arcade - Gewinnen!	480134	Katzen Löwe NEU	480149	Gänse signal NEU
480110	Der rosa rote Panther	480135	Brüllendes Biest NEU	480052	Türschelle NEU
480111	Arcade - verloren NEU	480136	Exotische Vögel NEU	480053	Schiedsrichter Pfeife
480114	Kämpfen NEU	480137	Verärgerter Löwe NEU	480054	Auto Hupe NEU
480115	U BOOT Sonar NEU	480138	Esel NEU	480055	Pacman NEU
480116	Supermann NEU	480139	Geile Kuh NEU	480051	Zurückpsulen NEU
480117	Chaos NEU	480140	Roter Hahn NEU	480056	Pfeil NEU
480118	Terminator - I'll be back	480141	Singender Wal NEU	480066	Aliens Unterhalten sich
480119	Startrek - Alarm! NEU	480142	Verspukter Dschungle	480067	Satteliten Ausstrahlung







DE:0190-701046 1,24€/min. CH:0900-599880 4,23CHF/min AT:0900-533350 2,16€/min.
Aufregende Logos zum Super-Spar-Preis!



SMS-Bildmitteilungen: sind möglich für Nokia: 3210, 33xx, 5210, 5510, 62xx, 6310, 6510, 7210, 7650, 82xx, 8310, 88xx und Samsung: N620, R210s, S100 und T100. Polyphone Klingeltöne: für Motorola: T720 / Nokia: 3300, 3510, 3530, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650,6800, 7210, 7250, 7650 / Samsung: SGH T100, S100, S300, A800 V200/ Siemens: S55, C55,SL55 / Sony Ericsson: P800, T300, T310 / Sagem MY-X5 / Panasonic: GD87 / Sharp GX10 / nec n21i, nec n22i / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i. Wallpapers für Nokia: 3300,3510i,3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650,6800, 7210, 7250, 7650, 8910i. Siemens: S55, SL55. Sony Ericsson: P800, T300, T 68 T310. Motorola: T720. Samsung: S100, S300,V200. Sagem: MY-X5. Panasonic: GD87,Sharp GX10. Toshiba: TS21i. nec n21i, nec n22i. Mitsubishi: M21i. Crazysounds: für Nokia: 3650, 7650 / Siemens: SL55 / Sharp: GX10 / Samsung: A800, N620 S100, S300, S500, T100, V200.Moving Pictures für NEC: N21i, N22i / Sagem: myG-5, myX-5 myX-5d, myX-5m / Samsung: S100, S300, S500, E700, T100, T400, V200 / Siemens: S55, SL55 / Sony Ericcson: T300, T310, T68i, T610, SE T600, SE T610, SE P900 / Toshiba: TS21i / Nokia: 3100, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-gage. HELPDESK: 0211-90329820

Black Mirror

Black Mirror beweist eindrucksvoll, wie wichtig eine stimmige Synchronisation für ein storylastiges Spiel ist. Während die englische Version des klassischen Point&Click-Adventures von Kritikern wie Spielern gleichermaßen gescholten wurde, würden satte 97 Prozent der befragten PC-Games-Leser das düstere Abenteuer rund um Samuel Gordon weiterempfehlen. Neben der hervorragenden Vertonung mit namhaften Sprechern werden vor allem das faire Rätseldesign und die spannende Story gelobt. Negativ fielen dagegen die nicht mehr ganz zeitgemäße Grafik und die mitunter sehr langen Dialogpassagen auf.

SECHS FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

„Totes Genre? Das behaupten in erster Linie die Spieleriesen."

PC Games: Welches Feedback habt ihr bis jetzt von den Spielern bekommen?

Houb: „Die Reaktionen der Spieler waren und sind ausschließlich positiv. Vor allem die düstere und stimmige Geschichte und die damit erzeugte Atmosphäre werden gelobt. Wir sind glücklich, so viel davon ins Spiel bringen zu können, und freuen uns, dass die Spieler dies zu schätzen wissen."

PC Games: In **Black Mirror** muss der Spieler oftmals bestimmte Gespräche führen, bevor er Gegenstände aufnehmen kann. Ist das nicht ein irreführendes Spieldesign?

Houb: „**Black Mirror** wurde als klassisches Adventure mit zeitgemäßer Präsentation entwickelt. Es enthält solche Elemente – allerdings nur in sehr geringem Maße. Actionbegeisterte Spieler können sich mit diesem realistischen Spielelement nicht so recht anfreunden, da sie Spiele mit schnellerer Gangart gewohnt sind. Dieser Trend zu actionreichen und schnellen Spielen ist neu – Spieler, die gerne jeden Winkel durchstöbern, finden diese Elemente wiederum gut. Wir haben uns die Meinungen beider Gruppen angehört und sie in unser nächstes Projekt eingebunden, sodass es für beide Spielertypen interessant wird."



ZDENEK HOUB ist der Pressesprecher von Future Games.

PC Games: Warum habt ihr euch für die Entwicklung eines klassischen 2D-Adventures entschieden?

Houb: „Wir hatten eine sehr gute Story und wollten diese angemessen präsentieren. Dafür kam eigentlich nur ein klassisches Point&Click-Adventure in Frage. 2D-Abenteuer besitzen nach wie vor eine ganz eigene Magie, während 3D-Grafik noch immer keinen vergleichbaren Detailgrad erreicht."

PC Games: Die Lokalisation der deutschen Version ist sehr gut gelungen. Wie kam es zur grauenhaften englischen Version, die von vielen Magazinen verrissen wurde?

Houb: „Die deutsche Version ist der englischen weit voraus. Die englische Version ist zwar entgegen vielen Berichten keine Katastrophe, schwächelt jedoch gerade beim Hauptdarsteller. Wir haben unsere Lektion gelernt und so ein Fehler wird uns sicher nie wieder unterlaufen."

PC Games: Können 3D-Adventures das Genre tatsächlich revolutionieren?

Houb: „Zumindest bringt die 3D-Grafik frischen Wind in das Adventure-Genre. Eine wirkliche Revolution kann aber nur ein Spiel schaffen, das die 3D-Grafik auch tatsächlich mit neuem Spieldesign verknüpft. So ein Spiel wäre ein erster Schritt, um das Genre wieder interessant zu machen."

PC Games: Viele Entwickler – einschließlich LucasArts – halten das Adventure-Genre für tot. Was sagt ihr dazu?

Houb: „Adventures sind definitiv nicht tot. Natürlich gibt es viele Spieler, die lieber Actionspiele zocken, aber genauso gibt es Spieler, die von simplen Ballerspielen die Nase voll haben. Das Gerücht des toten Genres kommt in erster Linie von großen Unternehmen in der Spielebranche, die festgestellt haben, dass sich mit Adventures weniger Geld machen lässt als mit Actionspielen."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	3
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	1
Musik	3+
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	3
Langzeitmotivation	3
Steuerung	1-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Black Mirror weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Düstere Atmosphäre
2. Hervorragende Synchronisation
3. Faire Rätsel
4. Spannende Story
5. Lange Spieldauer

–
1. Staksige Animationen
2. Langatmige Dialoge
3. Oftmals lange Wartezeiten
4. Unbefriedigendes Ende
5. Altbackene Grafik

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CAROLINE BURKERT, Schülerin aus Walldorf:
„Die dichte Atmosphäre, eine packende Story und die fantastische Synchronisation machen **Black Mirror** zu einem sehr guten Adventure. Das enttäuschende Ende und der zu simpel geratene Schwierigkeitsgrad hindert **Black Mirror** allerdings daran, den Adventure-Thron zu erklimmen."

OLIVER NEEB, Steuerfachangest. aus Burbach:
„Mit **Black Mirror** gibt es endlich noch mal ein gutes Adventure abseits der Comic-Spiele. Mit guter Grafik, genialer Synchronisation und spannender Story konnte sich das Spiel einen Spitzenplatz in meinen persönlichen Charts erkämpfen. Solche Adventures müsste es viel öfter geben."

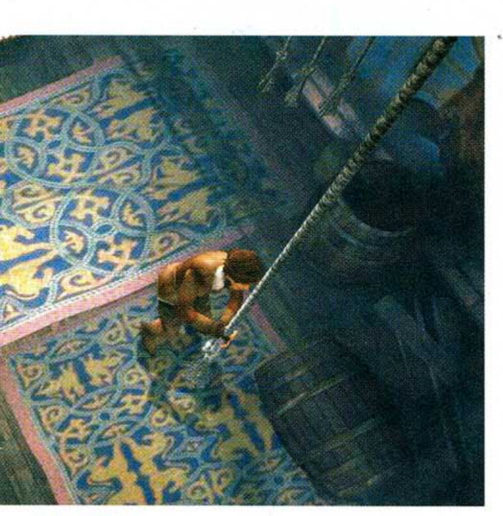
DARIO VAN OOYEN, Student aus Marl:
„Eine Verschmelzung aus düsterer Atmosphäre, vielschichtigen Charakteren und einer Synchronisation, die ihresgleichen sucht. Kurzum – einfach ein „rundes" Spiel, bei dem alles zueinander passt. Einzige wirkliche Kritikpunkte: die Linearität bezüglich des Aufsammelns von Gegenständen und die etwas hölzernen Charakter-Animationen."

KLAUS KOFLE, aus Radfeld:
„Endlich wieder ein klassisches Adventure ohne 3D-Grafik. Zwar ist die Grafik etwas altbacken, aber das Gesamtpaket und vor allen Dingen die abgedrehte Story machen das wieder wett. Allerdings hätte ich mir gewünscht, dass die Geschichte den Spieler etwas länger im Ungewissen gelassen hätte."

STIMMUNGSVOLLE OPTIK Kate Walker spiegelt sich in einer Wasserpfütze am Boden. Solche Details sind selten in Adventure-Spielen.

Syberia 2

Das alte Leid mit den Nachfolgern: **Selten erreicht ein zweiter Teil die Klasse des Originals.** Siehe Syberia 2.



KLINGELING Im Kloster sucht Kate nach einem Mönch, der dem angeschlagenen Hans helfen kann. Ein schwieriges Unterfangen, wie sich herausstellt.

Kate Walker sitzt in einem Zug, dessen Endstation Syberia heißt. Mammuts stapfen dort durch blaues Gras, sagt man. Sagt vor allem der ergraute Hans Voralberg, dem Kate die Reise unbedingt ermöglichen will. Dabei treten Schwierigkeiten auf, um die Sie sich kümmern: Mit der Maus lösen Sie klassische, meist angenehm logische Point&Click-Rätsel. Zu Beginn gilt es beispielsweise, Kohle für den Zug zu beschaffen – doch die Maschine streikt gerade. Also muss erst einmal Benzin her, das zwei Gauner in einem Vorhof horten. Später im Spiel folgen Schalter-Puzzles, die jedoch nicht ganz so viel Spaß machen.

Da ist aber noch ein großes Rätsel, für das es keine Lösung gibt: Warum beschließt eine junge und erfolgreiche Frau, ihr vielversprechendes Leben in New York aufzugeben, um einem altersschwachen Künstler bei der Erfüllung seines Traumes zu helfen? Für diese Frage hätte man sich spannende Antworten ausdenken können, doch **Syberia 2** macht es sich einfach – und gibt schlicht gar keine.

Voralberg, der im Vorgänger als eigenwilliges, aber liebenswertes Genie gezeichnet wurde, ist im Nachfolger zur Alibi-Figur geworden. Er bleibt blass wie die Heldin und wenn er redet, dann sagt er nichts. Den Rest der Zeit ist er bewusstlos, im Delirium oder entführt. Weniger konstruierte Story-Verzweigungen hätten **Syberia 2** gut getan.

Gute Grafik, schlechte Sprache

Die Grafik ist der Rettungsanker von **Syberia 2**. Jeden Bildausschnitt möchte man wie ein Gemälde einrahmen. Die winterliche Landschaft wurde nicht nur mit einer unbändigen Liebe zum Detail gerendert, sondern auch mit 3D-Figuren bevölkert. Da hoppeln Häschen durch Wälder, Vögel kreisen um Baumkronen und spiegelndes Wasser schlägt unter den Füßen der Protagonistin Wellen.

Genauso atmosphärisch ist die Musik. Die spielt so unaufdringlich im Hintergrund, dass man sie meistens nur unbewusst wahrnimmt – und sich wundert, woher diese magische Atmosphäre kommt. Eine Atmosphäre, die leider nur besteht, solange Kate keine Gespräche führt. Denn wie schon der Vorgänger leidet auch **Syberia 2** an denselben Sprechern, deren Qualität von erträglich bis unterdurchschnittlich reicht. Das ist schade, denn eine professionelle Vertonung hätte den Titel trotz der meist flachen Dialoge in den Präsentationshimmel gehievt. Abenteuer-Fans werden trotzdem zugreifen müssen: Ordentliche Rätsel und fantastische Schauplätze entschädigen für die dünne Story. THOMAS WEISS



PECHVOGEL Hans Voralberg (hängt an der Decke) hat ein Händchen dafür, von einer Katastrophe in die nächste zu schlittern.



KALT In ihrer Winterkluft erkundet Kate schneite Pfade.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Fehler sind da, um daraus zu lernen – Syberia 2 begeht alte.

Professionelle Sprecher sind für ein Adventure überlebenswichtig. Hier versagen der Vorgänger wie der Nachfolger: Kate spricht leidenschaftslos, ihr Chef wirkt gekünstelt und Erwachsene versuchen kläglich, Kinder zu vertonen. Dafür stimmen Schauplätze und Grafik: Noch nie bin ich durch schönere Kulissen gewandert. Schade, dass darin größtenteils 08/15-Charaktere agieren. Gut sind die fairen Rätsel, auch wenn ich mir ein paar Schalter weniger gewünscht hätte. Adventure-Fans werden an **Syberia 2** nicht vorbeikommen. Erwarten Sie aber keine tiefsinnigen Charaktere wie im Vorgänger, die sind nur noch ein Schatten ihrer selbst. Das ist der Fluch, der auf Nachfolgern lastet ...



TESTURTEIL
Syberia 2

ENTWICKLER Microids
ANBIETER Atari
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

69

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 · 500 · 800
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Überwiegend faire Rätsel
+ Liebevoll aufbereitete Kulissen
+ Stimmungsvolle Musik
- Blasse Charaktere
- Durchschnittliche Sprachausgabe

GRAFIK	85%
SOUND	60%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SYBERIA** oder **THE LONGEST JOURNEY** mochten.

CSI: Dark Motives

Die Leute mit den Reagenzgläsern sind zurück ... und **lösen fünf brandneue Mordfälle.**

Allzu viel hat sich seit dem ersten Spiel zu Jerry Bruckheimers Erfolgsserie **CSI** nicht getan. Auch der zweite Teil bietet wieder fünf Kriminalfälle, an deren Lösung in erster Linie Fans treue der Serie rund um die Truppe der Spurensicherung interessiert sein dürften. Mit Pinzetten, Gummihandschuhen und allerlei Tinkturen ausgerüstet, untersuchen Sie fünf verschiedenen Tatorte nach winzigen Hinweisen, die Sie im Labor noch einmal unter die Lupe nehmen, um das Alibi der potenziellen Täter zu pulverisieren. Wirklich neu ist eigentlich nur eins: Beim Vergleichen von DNA-Strängen oder Fingerabdrücken müssen Sie nun selbst verschiedene Muster gegenüberstellen und das richtige Paar finden. Im ersten Teil übernahm das der Computer für Sie. Davon abgesehen bietet **Dark Motives** das vom Vorgänger bekannte Szenario sowie eine gelungene Synchronisation mit Originalsprechern und ist für Adventure-Fans, die mit der Serie nichts am Hut haben, nach wie vor uninteressant, da die Rätsel darin bestehen, für jeden Beweis die richtige Untersuchungsmethode zu finden. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
CSI: Dark Motives

ENTWICKLER Ubisoft
ANBIETER Ubisoft
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

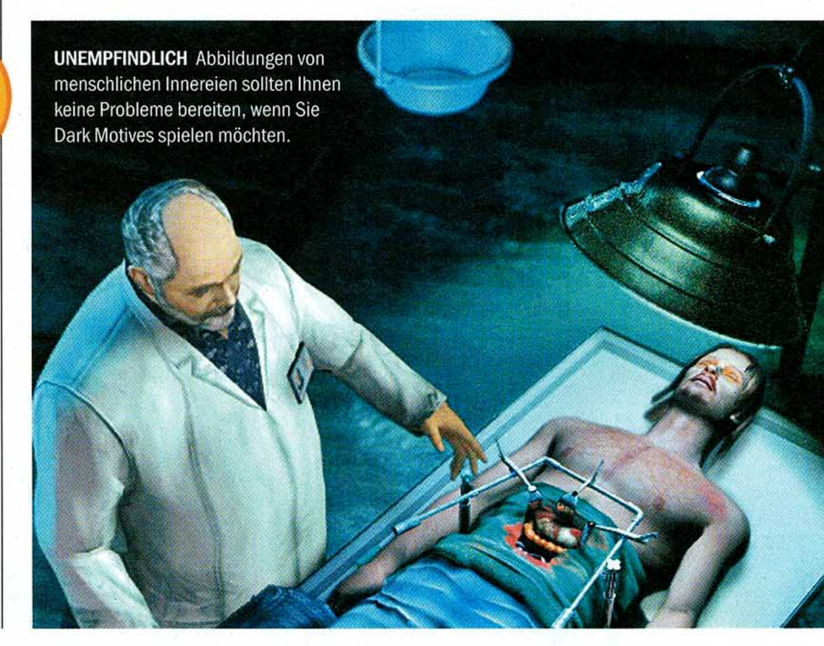
65

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 · 1.000 · 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Realistische Atmosphäre
+ Flair der Serie
+ Gute Synchronisation
- Lediglich Detektiv-Arbeit
- Kurze Spieldauer (ca. 10 Stunden)

GRAFIK	70%
SOUND	79%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **IN MEMORIAM** oder **CSI** mochten.



UNEMPFINDLICH Abbildungen von menschlichen Innereien sollten Ihnen keine Probleme bereiten, wenn Sie Dark Motives spielen möchten.

JETZT MIT **KOMPLETTEM FILM** AUF DVD

Kompletter Spielfilm auf der Heft-DVD!

Gangster-Drama: BLOW mit Johnny Depp

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

NUR € 4,99

Im Heft: Kompletter SPIELFILM AUF DVD!

06/04 € 4,99

Johnny Depp, Franka Potente und Penélope Cruz im Gangster-Drama

BLOW

IN DOLBY DIGITAL 5.1 DEUTSCH UND ENGLISCH!

PLUS: 60 Minuten WIDESCREEN-SHOW

(T)Raumschiff Surprise

SERVUS! (T)Raumschiff Surprise

ANTWORTEN AUF 100 DUMME FRAGEN ZUM NEUEN BULLY-FILM!

★ DVD Über 100 Tests!

Der Herr der Ringe 3

DVD-Vorstellung plus Star-Interview mit Ian McKellen

Paycheck

Der John-Woo-Thriller im Test



„Blow" – spannendes Gangster-Drama
mit Johnny Depp, Penélope Cruz, Franka Potente als kompletter Spielfilm in dieser Ausgabe auf der WIDESCREEN-DVD!

DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| NUR 4,99 EURO MIT KOMPLETTEN FILM AUF DVD.



SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

DTM Race Driver 2

Die Motorsport-Experten von Codemasters haben nicht nur mit der **Colin McRae**-Serie ein ganz heißes Eisen im Rennspiel-Feuer. Auch **DTM Race Driver 2** hat es unseren Lesern angetan. Stolze 90 Prozent empfehlen den Kauf uneingeschränkt, lediglich jeder zehnte würde die knapp 45 Euro kein zweites Mal investieren. Pluspunkte sammelt der Referenz-Raser vor allem in puncto Langzeitmotivation, Steuerung und dem riesigen Angebot an Rennklassen. Negativ fiel hingegen die unkomfortable Menü-Steuerung auf.

FÜNF FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

„Es wird zunehmend schwieriger, alle Käufer zufrieden zu stellen."

PC Games: DTM Race Driver steht seit knapp vier Wochen in den Läden – welches Feedback habt ihr bisher von den Spielern bekommen?

Raeburn: „Wir haben erstaunlich viele positive Rückmeldungen bekommen. Der Umfang des Spiels kommt sehr, sehr gut an – auf eine derart positive Resonanz hätten wir nicht zu hoffen gewagt. Natürlich gibt es auch vereinzelte Kritik. Aber je größer ein Spiel wird, desto schwerer ist es, wirklich alle Käufer zufrieden zu stellen. Wir nehmen uns berechtigte Kritik allerdings auch zu Herzen und setzen viele gute Ideen im ersten Patch um. Es geht uns nicht nur um die Behebung kleinerer Fehler, wir wollen das Spiel auch gleich erweitern! So gibt es dank des Patches einen Rückspiegel, Seitenansichten und einige neue Einstellungsmöglichkeiten."

PC Games: Einige Spieler haben Schwierigkeiten mit der Schaltung. Mit welchem Eingabegerät lässt sich das Spiel denn am besten steuern?

Raeburn: „Wir spielen hier bevorzugt mit dem ‚Momo-Lenkrad'. Allerdings gibt es in unserem Team auch eine Joypad-Fraktion und sogar Tastatur-Rennfahrer. Das hängt also stark von den persönlichen Vorlieben ab."

PC Games: Was habt ihr mit den Boxenstopps angestellt? Im Vergleich zum Rest des Spiels sehen sie ziemlich arm aus ...



GAVIN RAEBURN ist der Produzent von DTM Race Driver 2.

Raeburn: „Aufgrund der Kritik einiger Spieler nach der Veröffentlichung des ersten Teils haben wir die Boxenstopps bewusst abgespeckt. Die Einstellmöglichkeiten sind geblieben, doch die Unterbrechungen wurden entfernt. Das war ein unzählige Male geäußerter Wunsch vieler PC-Rennfahrer, die sich von den Boxen-Animationen im Spielfluss gestört haben."

PC Games: Was gefällt euch an **DTM 2** nicht so gut? Was würdet ihr gerne verbessern?

Raeburn: „Gute Frage! Man kann jedes Spiel verbessern, es gibt immer die Möglichkeit, noch mehr Features und noch mehr Inhalt draufzupacken. Aber uns ging es um ein stimmiges Gesamtpaket, einen besseren Look und eine packendere Story. Eine freiere Kombinationsmöglichkeit von Strecken und Fahrzeugen ist sicher ein erstrebenswertes Ziel, doch hier hat uns die Lizenzabteilung einen Strich durch die Rechnung gemacht. Im Gegenzug dazu haben wir aber auch eine Menge Sachen umgesetzt, von denen andere Hersteller nur träumen – ich denke da in erster Linie an unser Schadensmodell, das mit wirklich allen Fahrzeugen funktioniert und nicht nur optischer Natur ist. Und das trotz zahlreicher Originallizenzen."

PC Games: Gibt es schon Pläne für Teil 3?

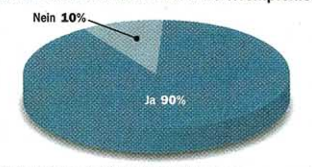
Raeburn: „Wie, dritter Teil? Wir sind ja froh, dass der ganze Stress erst einmal vorbei ist! Aber im Ernst – es wäre ja schlimm, wenn wir keine Pläne hätten. Man macht sich ja immer Gedanken über einen Nachfolger. Nach dem Erfolg mit **DTM Race Driver 2** natürlich umso intensiver. Deswegen lassen wir uns auch alle Testberichte übersetzen, denn gerade von den deutschen Magazinen kommt meistens die fundierteste Kritik. Außerdem lesen wir alle relevanten Diskussionsforen und tauschen uns mit unserem Kundendienst und den Kollegen aus den anderen Codemasters-Büros aus – so sammeln wir Ideen, die das Spiel noch besser machen können. Seid gespannt!"

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	2-
Soundeffekte	2+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	2+
Steuerung	2+
Mehrspieler-Modus	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie DTM Race Driver 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Hübsche Grafik
2. Realistisches Schadensmodell
3. Eingängige Steuerung
4. Riesige Auswahl an Rennklassen
5. Wirklichkeitsnahe Fahrphysik

–
1. Umständliche Menüführung per Tastatur
2. Dürftige Boxenstopps
3. Lahme Story
4. Kein Qualifying im Karriere-Modus
5. Keine Rückspiegel

Die Meinung der PC-Games-Leser:

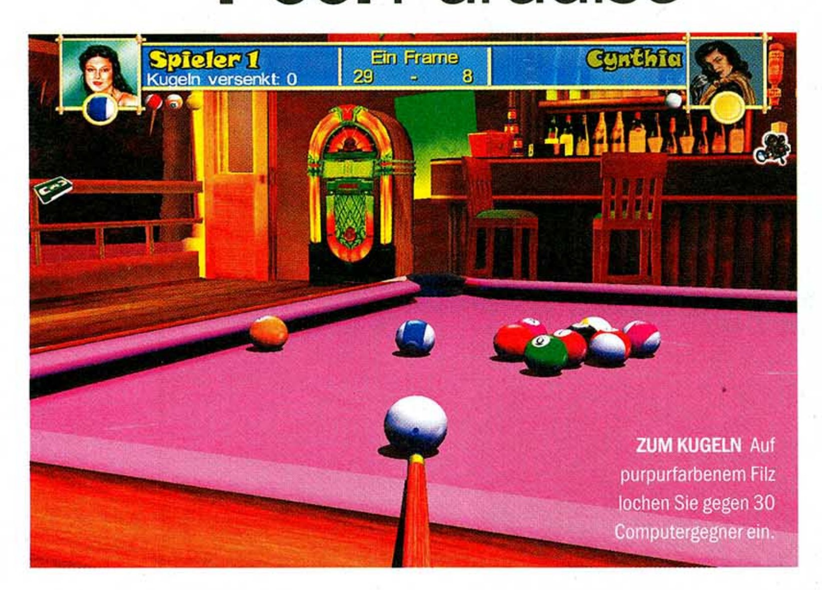
OLIVER SCHLIEBS, Schüler aus Leverkusen: „Alles in allem ein sehr würdiger Nachfolger. Allerdings hätte mir ein Karriere-Modus wie im ersten Teil mit mehr Entscheidungsfreiheit besser gefallen. Zudem nervt es ein wenig, dass bei der Einfahrt in die Box das Bild einfach schwarz wird und man nichts zu sehen bekommt. Das zerstört die sehr realistische Gesamtatmosphäre des Spiels."

PHILIPP REUTER, Schüler aus Frankenberg: „Ich spreche für **DTM Race Driver 2** eine klare Kaufempfehlung aus. So viel Spaß hatte ich schon lange bei keinem Rennspiel mehr. Die Vielfalt der Rennserien und die stets interessante Story sorgen für ein erstklassiges Spielgefühl und machen einfach Spaß. Außerdem kommen die Rennen dank der guten Gegner-KI sehr realistisch rüber."

JENS FRICKE, Kraftfahrer aus Bad Harzburg: „Die Rennklassen werden mit diesem ‚Rushen' durch die Serien ihrer Identität beraubt. Trotzdem ist **DTM Race Driver 2** mein momentanes Lieblingsspiel, weil genau das, was mich am Solo-Modus stört, beim Online-Modus hervorragend funktioniert – nämlich der schnelle Einstieg in kurze, aber dennoch knackige Meisterschaften."

STEVE DEICHMÜLLER, Schüler aus Wiesbaden: „Kein anderes Rennspiel hat mich in den letzten Jahren so sehr motiviert wie dieses. Alle paar Rennen muss man sich ganz neu auf eine andere Meisterschaft und neue Fahrzeuge einstellen. Das nenne ich mal wirklich ein Rennspiel für jeden Autofan. So viel Abwechslung gab es noch nie, genau das hat mir bisher gefehlt."

Pool Paradise



ZUM KUGELN Auf purpurfarbenem Filz lochen Sie gegen 30 Computergegner ein.

Billard-Simulationen müssen keine Story haben? Pool Paradise hat eine!

Ohne einen Cent in der Tasche stranden Sie als mittelloser Billardspieler auf einer idyllischen Karibikinsel, leihen sich beim Kredithai 200 Dollar und sollen diese im Duell gegen 30 unterschiedlich starke Computergegner vermehren. Einlochen dürfen Sie nach elf verschiedenen Spielregeln, darunter die bekannten 8- und 9-Ball-Varianten sowie Bowliards und Switchball. Wem das zu langweilig ist, der kann sich an einer Reihe kniffliger Trickshots auf abgefahrenen Tischen versuchen. Erfolgreiche Spieler schalten sich im Laufe der Zeit nicht nur neue Spielvarianten und Gegner, sondern auch spaßige Bonusspiele frei – darunter sogar ein witziges Remake des Konsolenklassikers **Drop Zone**. Trotz der schicken Optik sollten Queue-Athleten für den fairen Preis von 20 Euro kein Meisterwerk im Stile von **Jimmy White's Cueball** erwarten. Dazu ist die Steuerung einen Tick zu fummelig und die Ballphysik nicht exakt genug. Wer auf der Suche nach einem netten Billard-Spielchen für zwischendurch ist, kann aber ruhigen Gewissens zuschlagen. CHRISTIAN SAUERTEIG



TESTURTEIL
Pool Paradise

ENTWICKLER Awesome Studios
ANBIETER Flashpoint
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2 Internet: - Netzwerk: - 2 Sp./Packung

70

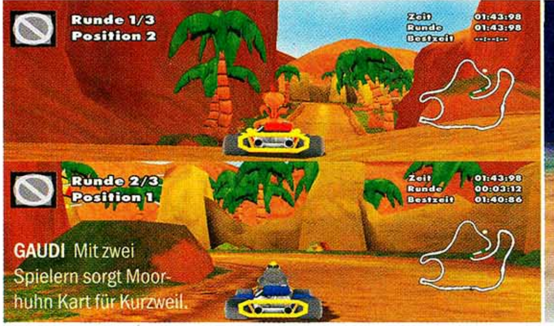
TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 900 1.400
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Abwechslungsreiche Gegner
+ Viele Spielvarianten
+ Fairer Preis
- Ballphysik nicht ganz realistisch
- Etwas ungenaue Steuerung

GRAFIK	70%
SOUND	63%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	72%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **JIMMY WHITE'S CUEBALL** oder **VIRTUAL POOL 3** mochten.

Moorhuhn Kart 2



GAUDI Mit zwei Spielern sorgt Moorhuhn Kart für Kurzweil.



ABGEHOBEN Die zielsuchende Rakete ist eine der Möglichkeiten, kurzen Prozess mit den Gegnern zu machen.

More Moorhuhn: Zum zweiten Mal sausen Sie mit dem Federvieh um die Wette.

Im zweiten Anlauf ist aus dem bestenfalls nett gemeinten **Moorhuhn Kart** ein ganz passabler Funracer geworden. Hier buhlen Sie mit einem von insgesamt sieben Kart-Piloten – vom Moor- übers Lesshuhn bis hin zur kürbisköpfigen Vogelscheuche – um die begehrten Plätze auf dem Siegertreppchen. Das Fahrverhalten der einzelnen Charaktere gleicht sich zwar noch immer , dafür sind die acht Strecken höchst abwechslungsreich geraten und Sie düsen unter anderem in Wüstenlandschaften und Fabrikhallen herum. Die Kurse sind mit zahlreichen Schikanen ausgestattet und verlangen Ihnen so wesentlich mehr fahrerisches Können ab, als das im simplen Vorgänger der Fall war. Ebenfalls mit von der Partie: destruktive Extras wie zielsuchende Raketen und portable schwarze Löcher, mit denen Sie die Konkurrenten ausstechen. Wenn im dritten Teil endlich der Mehrspieler-Modus auf mehr als zwei Spieler erweitert wird, könnte sich **Moorhuhn Kart** vom Marken-Ableger zum Parade-Funracer mausern. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
Moorhuhn Kart 2

ENTWICKLER Phenomedia AG
ANBIETER Phenomedia
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2 Internet: - Netzwerk: - 2 Sp./Packung

52

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 1.200 1.400
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

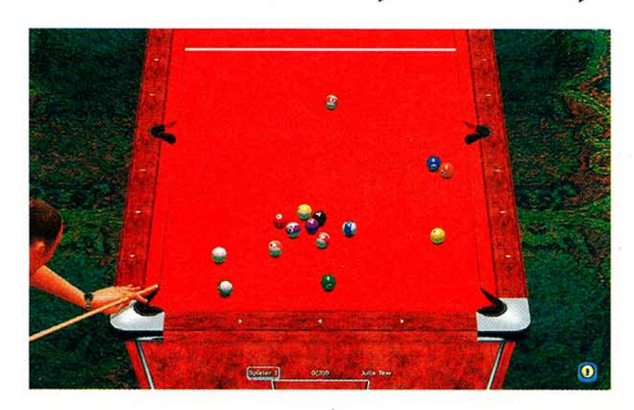
PRO & CONTRA
+ Abwechslungsreiche Kurse
+ Anspruchsvolles Streckendesign
+ Online-Highscoreliste
- Maximal zwei Spieler
- Charaktere spielen sich identisch

GRAFIK	55%
SOUND	52%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	30%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	58%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOORHUHN KART** oder **MICRO MACHINES** mochten.



World Championship **Pool 2004**



In World Championship Pool 2004 treten Sie gegen **die 70 besten Queue-Profis der Welt** an.

Kennen Sie Earl Strickland? Oder vielleicht Efren Ryes? Vermutlich nicht. Dabei sind beide absolute Superstars – aber leider nur in der Billard-Szene. Gegen diese beiden und 68 weitere Kollegen dürfen Sie bei **World Championship Pool 2004** in sieben Spielvarianten (unter anderem 8-Ball, 9-Ball, Hustle oder Snooker) nach Herzenslust einlochen. Sahnestück des Spiels ist der spaßige Karriere-Modus, bei dem Sie in 20 offiziellen Turnieren um die Weltmeisterschaft spielen. Trotz TV-Kommentar und mehrerer Kameraperspektiven fällt die Präsentation im Vergleich zu **Pool Paradise** eher mau aus. Die Animationen der PC-Spieler wirken hölzern und die Umgebungsgrafik pixelig. Dafür überzeugt **World Championship Pool 2004** mit astreiner Ballphysik und eingängiger Steuerung, die auch Neulingen keine Probleme bereiten sollte. Wer sämtliche Computergegner vom Tisch gefegt hat, kann sich an allerlei Trickshots versuchen und obendrein im Netzwerk oder Internet mit bis zu vier menschlichen Kontrahenten die bunten Kugeln über den Filz prügeln. CHRISTIAN SAUERTEIG


TESTURTEIL
World Championship Pool

ENTWICKLER Blade Interactive
ANBIETER Big Ben
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 09. Juni 2004
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2, Internet: 4, Netzwerk: 4, 2 Sp./Packung

72

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 – 800 – 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Viele Originaldaten
+ Gute Ballphysik
+ Eingängige Steuerung
+ Mehrspielermodus
- Öde Grafik

GRAFIK	59%
SOUND	65%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	75%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **JIMMY WHITE'S CUEBALL** oder **VIRTUAL POOL 3** mochten.



Top 100

Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres
Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele
Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.
Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt
Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate



STRATEGIE
ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle



Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der Age-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspieler-Modus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- | **90**



C&C Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **85**



Empires
Mit beinahe 200 Einheiten, rund 70 Bauwerken und fast ebenso vielen Upgrades vereint **Empires** Masse und Klasse und ist damit der legitime Nachfolger zu **Empire Earth**.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **82**




STRATEGIE
AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Fröhlich





Die Sims Deluxe
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**



Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**



Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- | **82**




STRATEGIE
RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**



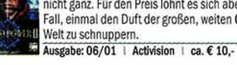
Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **82**



Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | **81**



Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**





STRATEGIE
WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN
vorgestellt von Petra Fröhlich

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**



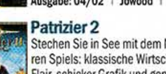
Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- | **87**



Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | **86**



Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- | **85**



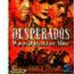
STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE
vorgestellt von Rüdiger Steidle



NEUZUGANG
Codename Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 45,- | **93**



Commandos 2: Men of Courage
Der ehemalige Genre-Primus muss angesichts der überragenden Konkurrenz Federn lassen. Das genial simple Spielprinzip kann allerdings immer noch überzeugen.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **86**



Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- | **83**



Afrika Korps vs. Desert Rats
Afrika Korps schickt Sie buchstäblich in die Wüste: Das anspruchsvolle Taktik-Spiel thematisiert die Nordafrika-Feldzüge des zweiten Weltkriegs. Dank spannender Kampagne und toller Optik ein echtes Highlight.
Ausgabe: 03/04 | Pointsoft | ca. € 50,- | **81**



Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- | **80**




ACTION
EGO-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding



Far Cry (dt.)
Die neue Ego-Shooter-Referenz bei PC Games: **Far Cry** (dt.) setzt neue Maßstäbe in den Disziplinen Grafik, Gegnerverhalten, spielerische Freiheit und Abwechslung. Mehr Ego-Shooter bekommen Sie derzeit nicht für Ihr Geld.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **92**



Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | **90**



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Eins der besten **Star Wars**-Spiele: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 30,- | **86**



No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- | **86**



Call of Duty
Trotz kurzer Spielzeit von knapp zehn Stunden ersetzt **Call of Duty** das ältere **Medal of Honor** in den Ego-Shooter-Top-5. Grund: Geskriptete Sequenzen sorgen für Spannung und die Massengefechte sind einzigartig.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **86**




ACTION
TAKTIK-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher schleicht endlich wieder – und das besser denn je: acht Einzelspieler-Missionen, atmosphärisches Design, atemlose Spannung! Gelungen: der innovative Multiplayer-Part für zwei Teams.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **90**



Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**



NEUZUGANG
Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- | **88**



Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **86**



Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- | **86**



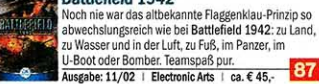
ACTION
MULTIPLAYER-SHOOTER
vorgestellt von Thomas Weiß



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. **UT 2004** (dt.) ist der neue König auf dem Multiplayer-Thron.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 50,- | **89**



Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detail-Verbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 50,- | **88**



Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**



Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15 Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**



Planetside
Die Kombination von **Battlefield** und **Tribes 2** setzt auf Teamwork im großen Maßstab. Hunderte Spieler kämpfen auf zwei Seiten um die zehn Kontinente von **Planetside**. Geniales Spiel, schwache Grafik.
Ausgabe: 08/03 | Ubisoft | ca. € 40,- | **82**

ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß



GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**



Prince of Persia
Die Neuauflage hat das Zeug zum Hit: Die grandiose Steuerung ermöglicht coole Bewegungen, das Rückspul-Feature sorgt für ein frisches Spielgefühl, und auch optisch ist **Prince of Persia: Sands of Time** auf der Höhe der Zeit.
Ausgabe: 01/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **88**



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher – hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungs-Story, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **87**



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | **84**



Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner



Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**



Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**



B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**



Panzer Elite Special Edition*
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann





Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**



The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow | ca. € 40,- | **83**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren. Erstklassige deutsche Synchronisierung!
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- | **81**



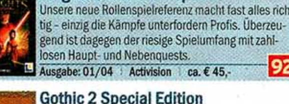
Silent Hill 3
Ein Grusel-Schocker nach Art von **Alone in the Dark**. Zwar reichen die Rätsel nicht an den Klassiker heran, dafür überzeugt **Silent Hill 3** aber mit bizarrer Story, gruseligen Monstern und ansehnlichen Grafik-Effekten.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 50,- | **81**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner



Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | **92**





Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**





Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**



Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**



Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 45,- | **85**



Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**





Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen-&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**



Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**



Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | **78**



Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg



Tiger Woods PGA Tour 2004
Mit der 2004er-Fassung legt EA Sports noch einen drauf: Durch individuellere Spieler-Erstellung und neue Turniere gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Dank Detailverbesserungen die neue Referenz.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

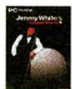


Tiger Woods PGA Tour 2003
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** immer noch empfehlenswert.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**



Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**



Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **84**

SPORT
FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg





Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 1 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**



Euro 2004
Meisterschafts-Flair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten Off-the-Ball-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**



FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit **FIFA 2004** die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert wie in **PES 3**, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**



FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **77**

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann





NBA Live 2004
Mehr Spieltiefe bringt der neueste **NBA Live**-Sprössling: Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



NHL Hockey 2004
Dank Dynasty-Modus ist für Langzeit-Motivation gesorgt: Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**



NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zu einer guten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **86**

NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von diesem Umstand abgesehen begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg





DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **90**



DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**



Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so: **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**



Colin McRae Rally 3
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 20,- | **85**



Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner





Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner **Pro Skater**-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** der bislang beste Teil.
Ausgabe: 11/03 | AS Heldelberg | ca. € 40,- | **88**



Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigende Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**

Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **85**



Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **83**



Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | **83**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



Age of Wonders: Shadow Magic
Runden-Strategie ist lahm? Weit gefehlt! **Shadow Magic** erweitert **Age of Wonders** um drei Rassen, außerdem wurde die KI kräftig aufgebohrt und sie agiert während der 16 umfangreichen Missionen der Kampagne deutlich aggressiver.
11/03 | Take 2 | ca. € 30,- | **81**



Anarchy Online: Shadowlands
Neben zwei neuen Charakterklassen, dem Shade und dem Keeper, dürfen sich **Anarchy Online**-Fans besonders über die verbesserten Teamkämpfe freuen: Attacken mehrerer Spieler lassen sich jetzt kombinieren. Für Einsteiger liegt zudem gleich das Originalspiel bei.
11/03 | Koch Media | ca. € 25,- | **82**

Battlefield 1942: Secret Weapons
Ein recht gewöhnliches Add-on: **Secret Weapons of WW2** bietet ausschließlich neue Karten, Ausrüstungsgegenstände und Einheiten, beispielsweise den Flakpanzer Wirbelwind. Spielerisch hat sich dahingegen nichts getan, auch der Solo-Modus wurde nicht verbessert.
10/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **84**

Black Hawk Down: Team Sabre
Elf spannende neue Einsätze hält **Team Sabre** für die Delta Force bereit: Sie jagen einen Drogenbaron in Kolumbien und vertreiben Rebellen im Persischen Golf. Wie schon im Hauptspiel fehlt es leider an spielerischer Abwechslung.
04/04 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **71**

C&C Generäle: Die Stunde Null
Die Stunde Null knüpft nahtlos an die Geschehnisse in **C&C Generäle** an: Westliche Allianz, Asiatischer Pakt und Internationale Befreiungsgruppe liefern sich erbitterte Scharmützel in 15 neuen Missionen mit elf zusätzlichen Einheiten.
11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **88**

DAoC: Trials of Atlantis
Der Online-Rollenspiel-Hit **Dark Age of Camelot** erwartet zum zweiten Mal Nachwuchs: **Trials of Atlantis** intensiviert das Gruppenspiel durch besonders knifflige Quests in neun neuen Dungeons und bietet zusätzliche Meisterprüfungen.
02/04 | Wanadoo | ca. € 25,- | **83**

Die Sims: Hokuspokus
Das siebte und letzte **Sims-Add-on** entführt Ihre Sims in die Welt der Magie: Hier lernen sie zaubern, um in Shows aufzutreten, können Kreaturen wie Drachen kaufen, magische Zutaten herstellen und sogar in die neue Geisterstadt umziehen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **75**

Dungeon Siege: Legends of Aranna
Mit einem neuen Helden und bis zu sechs Mitstreitern befreien Sie Aranna von Eisspinnen und mutierten Wildschweinen und erledigen gewohnt lineare Quests. Für rund 30 Euro liegt zudem gleich das Hauptprogramm bei.
01/04 | Microsoft | ca. € 30,- | **85**

Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **80**

Gothic 2: Die Nacht des Raben
So wird's gemacht: **Die Nacht des Raben** beschert neben zusätzlichen Charakteren auch eine riesige Erweiterung der Spielewelt. Neue Gilden wie Wassermagier oder Piraten und der deutlich angehobene Schwierigkeitsgrad komplettieren den guten Gesamteindruck.
10/03 | Jowood | ca. € 30,- | **90**



Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- | **85**



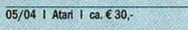
Medal of Honor: Breakthrough
Nordafrika und Italien sind die Schauplätze der elf Solomissionen im zweiten **Medal of Honor-Add-on**. Zwar ist die Kampagne mit knapp sechs Stunden enttäuschend kurz, dafür überzeugt allerdings der Multiplayer-Part mit dem neuen Spielmodus „Befreiung".
11/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **79**



Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**



NWN: Horden des Unterreichs
Mit dem zweiten **Neverwinter Nights**-Add-on treten Sie gegen den Magier Halastar Blackcloak an. 300 neue Waffen und 40 Zaubersprüche sorgen für die nötige Stimulation des Sammeltriebs – freuen Sie sich auf weitere 20 unterhaltsame Stunden im **D&D**-Universum.
05/04 | Atari | ca. € 30,- | **86**





NWN: Der Schatten von Undernzit
Alles, was die Spieler sich gewünscht hatten, wird in **Der Schatten von Undernzit** erfüllt: weniger Textwüsten, interaktivere Teammitglieder und eine dichtere Story. Auch technisch kann man bei dem inoffiziellen **Baldur's Gate**-Nachfolger keine Mängel finden.
08/03 | Atari | ca. € 30,- | **84**



Raven Shield: Athena Sword
Athena Sword bietet acht zusätzliche Einsätze in sechs brandneuen Umgebungen sowie einen erweiterten Mehrspieler-Modus. Außerdem wird die spannende **Raven Shield**-Story fortgesetzt. Leider etwas zu kurz geraten.
12/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **80**



Sim City 4: Rush Hour
Rush Hour erweitert das geniale **Sim City**-Spielprinzip um originelle Features: Neben Bussen und U-Bahnen können Sie nun das öffentliche Nahverkehrsnetz um Hochbahnen und Monorails ergänzen. Außerdem gilt es, Mini-Missionen im **GTA**-Stil zu erfüllen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **84**



Splinter Cell Mission-Pack
Dreimal Nachschub für Sam Fisher: Das **Mission-Pack** führt die Geschichte von **Splinter Cell** nach Nikoladzes Tod fort. Leider sind die Einsätze nur mangelhaft eingebunden – ohne Zwischensequenzen kommt die Atmosphäre nicht ganz rüber.
03/04 | Rondomedia | ca. € 15,- | **78**



Vietcong: Fist Alpha
Als Teil des Green-Beret-Teams Fist Alpha dringen Sie in fünf neuen Missionen – die letzte davon ist in drei extralange Abschnitte unterteilt – in feindliches Vietcong-Gebiet vor. Verglichen mit dem Hauptspiel fehlt es leider an echten Neuerungen.
03/04 | Take 2 | ca. € 20,- | **76**



Warcraft 3: The Frozen Throne
Eine neue Kampagne mit satten 30 Missionen und eine zusätzliche, reinrassige Rollenspielkampagne bieten mehr als so manches Vollpreisspiel. Neue Einheiten hat **Frozen Throne** zwar auch im Angebot, doch die sind eher Nebensache.
08/03 | Vivendi Universal | ca. € 28,- | **92**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- | **85**



Black Hawk Down – Gold Pack
Intensiver, teils beklemmender Ego-Shooter, der Sie unter anderem die Handlung des gleichnamigen Films nachspielen lässt. Das Add-on **Team Sabre** enthält zwei neue Kampagnen, in denen Sie unter anderem im kolumbianischen Dschungel gegen Drogenbosse antreten.
Electronic Arts | ca. € 45,- | **80**



C&C Generäle Deluxe Edition
Deluxe – das heißt in diesem Fall: **C&C Generäle** plus Add-on **Stunde Null**. Drei Fraktionen mit individuellen Stärken und Schwächen laden zu perfiden Taktiken ein. Gerade der Mehrspielermodus ist nach wie vor ein Favorit im PC-Games-Netzwerk.
Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**



Dark Age of Camelot: Bundle
Unsere Online-Rollenspiel-Referenz gibt es nun im Paket mit den beiden sehr guten Add-ons – hier stecken viele hundert Stunden Spielspaß drin. Ohne Flatrate dürfte das beim Kauf gesparte Geld also wohl komplett in die Provider-Rechnung fließen.
Wanadoo | ca. € 45,- | **84**

Diablo 2 Gold
Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction**. Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!
Vivendi Universal | ca. € 25,- | **86**



Die Gilde: Gold-Edition
Die Gold Edition enthält das Hauptprogramm **Die Gilde** und das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze**. Die spielerische Vielfalt und die tolle Atmosphäre wissen auch heute noch zu fesseln. In Sachen Wirtschaftssimulationen immer noch einer der Toptitel.
Jowood | ca. € 20,- | **87**



Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt**. Das absolut vollständige Komplettwerk!
Ubisoft | ca. € 45,- | **85**



Die Sims Super Deluxe
Die Version des meistverkauften PC- Spiels mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis: Das Paket enthält neben dem Hauptprogramm die ersten beiden Add-ons Das volle Leben und Party ohne Ende. Angestaubte Grafik, immer noch lang anhaltender Spielspaß.
Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**



EA Games Powerpack
Auch beim Kauf des zweiten Powerpacks bekommen Sie vier Top-Spiele für knapp 40 Euro, diesmal allerdings aus dem Repertoire von EA Games: Enthalten sind **C&C: Alarmstufe Rot 2, James Bond: Agent im Kreuzfeuer** und **Sim City 3000: Deutschland**.
Electronic Arts | ca. € 40,- | **87**



Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.
Vivendi Universal | ca. € 35,- | **86**

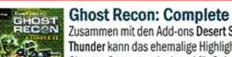


Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. Da alle diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubisoft | ca. € 35,- | **84**



NEUZUGANG

Football Fusion
Football Fusion verknüpft den derzeit besten Fußballmanager und die derzeit beste Fußballsimulation miteinander. Der Clou: mit Ihrer im **Fußballmanager 2004** zusammengestellten Truppe tragen Sie die Partien direkt in **FIFA 2004** aus.
Electronic Arts | ca. € 70,- | **89**





Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubisoft | ca. € 15,- | **83**



Gold Games 7
Neue Referenz-Sammlung: **Jedi Knight 2, Morrowind, Ghost Recon, Tony Hawk's Pro Skater 3, Racing Simulation 3, The Partners, Will Rock, Largo Winch, Duke Nukem: Manhattan Project** und **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles**.
Ubisoft | ca. € 30,- | **91**

Gothic 2: Gold Edition
Tauchen Sie ein in die zauberhafte Welt von **Gothic 2**: Zusammen mit dem Add-on **Die Nacht des Raben** fordert dieses Rollenspiel auch Profis für unzählige Stunden, die opulente Grafik erschafft dazu eine einzigartige Fantasy-Atmosphäre.
Koch Media | ca. € 40,- | **86**



NEUZUGANG

Heldenzeit
Kernstücke der Sammlung **Heldenzeit** sind die exzellenten Rollenspiele **Gothic 2** und **Arx Fatalis**, die beide mit hoher Komplexität und riesigen Spielewelten aufwarten. Das sehr gute Strategiespiel **Etherlords** sowie das entbehrliche **Gorasul** ergänzen die Sammlung.
Jowood | ca. € 40,- | **86**



NEUZUGANG

Medal of Honor: Allied Assault (dt.) War Chest
Das **War Chest**-Paket enthält neben dem spannenden Ego-Shooter **Medal of Honor: Allied Assault** (dt.) zusätzlich die beiden Add-ons **Spearhead** und **Breakthrough**. Die packende Atmosphäre macht den Titel immer noch zu einer der Referenzen.
Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**



Operation Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance**. Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- | **86**

Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten.
Bigben | ca. € 25,- | **88**



Wirtschaftsgiganten
Mit **Wirtschaftsgiganten** bekommen Händler und Manager **Tycoon**-Futter für lange Winterabende: Neben der **Gilde** und dem **Hotel Gigant** sind die Gold-Editionen von **Die Völker 2, Industriegigant** und **Verkehrsgigant** enthalten.
Koch Media | ca. € 30,- | **85**



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats

Flak Warrior
Bei diesem extrem langweiligen Spielchen müssen Sie in fünf absolut identischen Missionen grobpixelige Flugzeuge vom Boden aus unter Beschuss nehmen – der Sound erinnert obendrein an C64-Zeiten.
Enjoy Entertainment | Preis: € 15,- | Wertung: 11

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Moorhuhn X	Phenomedia	3	07/03	€ 10,-
W. A. R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Alarm für Cobra 11	RTL	10	02/04	€ 30,-
Move2Play	Koch Media	10	03/04	€ 35,-
Wok WM – TV Total	BHV	10	05/04	€ 30,-
Flak Warrior	Enjoy Entertainment	11	07/04	€ 15,-
SpongeBob: Employee of the Month	THQ	12	06/03	€ 20,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Afrika Korps vs. Desert Rats	85	03/04	€ 50,-
Alien Shooter	61	04/04	€ 15,-
Angel vs. Devil	63	05/04	€ 20,-
Augustus	61	03/04	€ 40,-
Autobahn Raser: Das Spiel zum Film	30	04/04	€ 20,-
Bad Boys 2	70	05/04	€ 50,-
Battle Engine Aquila	69	05/04	€ 45,-
Battle Mages	63	06/04	€ 45,-
Battlefield Vietnam	88	05/04	€ 50,-
Beyond Divinity	74	05/04	€ 40,-
Black Hawk Down: Team Sabre	71	04/04	€ 30,-
Böse Nachbarn 2	60	07/04	€ 15,-
Castle Strike 1.1	77	04/04	€ 35,-
Championship Manager 03/04	68	03/04	€ 45,-
Codename Panzers	93	07/04	€ 45,-
Colin McRae Rally 4	88	04/04	€ 45,-
Combat Mission 3	61	03/04	€ 45,-
Conan	65	04/04	€ 45,-
Counter-Strike: Condition Zero	68	05/04	€ 30,-
Crazy Machines	41	04/04	€ 10,-
Crazy Taxi 3	62	03/04	€ 30,-
Crusader Kings	-	06/04	€ 35
CSI: Dark Motives	65	07/04	€ 30,-
Das große Ostalgie-Spiel	32	03/04	€ 15,-
Dawn of Aces 2	31	04/04	€ 15,-
Dead Man's Hand	69	06/04	€ 30,-
Deus Ex: Invisible War	85	04/04	€ 45,-
Dick Sucks – Terror in Titfield	20	07/04	€ 20,-
DTM Race Driver 2	90	06/04	€ 45,-
Euro 2004	87	06/04	€ 50,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Fame Academy	48	03/04	€ 35,-
Far Cry (dt.)	92	05/04	€ 50,
Firestarter	74	04/04	€ 30,-
Flak Warrior	11	07/04	€ 15,-
Gangland	74	07/04	€ 45,-
Gütertrennung XXL	19	05/04	€ 10,-
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	78	07/04	€ 50,-
Hearts of Iron	67	03/04	€ 40,-
Hitman: Contracts	84	06/04	€ 45,-
Horizons	69	03/04	€ 45,-
Hugo Bukkazoom	46	03/04	€ 20,-
Kill Switch	65	05/04	€ 40,-
Knights of the Temple	78	05/04	€ 50,-
Medicopter 117	49	04/04	€ 20,-
Michael Schumacher Kart 2004	70	05/04	€ 20,-
Moorhuhn Adventure XXL	70	03/04	€ 15,-
Moorhuhn Kart 2	52	07/04	€ 15,-
Neverwinter Nights: Horden d. Unterreichs	86	05/04	€ 30,-
Ogallala	62	03/04	€ 10,-
Pac-Man World 2	68	07/04	€ 20,-
Perimeter	70	07/04	€ 50,-
Pool Paradise	70	07/04	€ 20,-
Port Royale 2	89	06/04	€ 45,-
Project Freedom	67	07/04	€ 30,-
Punic Wars	71	06/04	€ 45,-
Ragnarok Online*	69	06/04	€ 12,-
Rise of Nations: Thrones & Patriots	81	07/04	€ 30,-
RTL-Quiz	43	03/04	€ 20,-
Russian Pinball	60	07/04	€ 15,-
Sacred	85	04/04	€ 45,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Schizm 2	56	05/04	€ 40,-
Scooby-Doo 2	62	07/04	€ 20,-
Shadowbane	69	04/04	€ 30,-
Singles	80	04/04	€ 30,-
Söldner	?	07/04	€ 50,-
Sonic Adventure DX	73	03/04	€ 30,-
Soul Ride	30	04/04	€ 15,-
Splinter Cell Add-on	78	03/04	€ 15,-
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	90	05/04	€ 50,-
Starship Conquer	14	07/04	€ 15,-
The Black Mirror	81	05/04	€ 40,-
The I of the Dragon	65	05/04	€ 45,-
The Westerner	83	04/04	€ 40,-
Thief: Deadly Shadow	88	07/04	€ 45,-
Trackmania	77	06/04	€ 40,-
Transportgigant	71	07/04	€ 45,-
True Crime: Streets of L.A.	78	07/04	€ 40,-
Two Thrones	51	04/04	€ 30,-
Unreal Tournament 2004 (dt.)	89	05/04	€ 50,-
Urban Freestyle Soccer	55	03/04	€ 35,-
Vietcong: Fist Alpha	76	03/04	€ 20,-
Wakeboarding Unleashed	83	04/04	€ 30,-
War and Warriors: Jeanne d'Arc	71	04/04	€ 45,-
Warlords Battlecry 3	70	07/04	€ 40,-
Wildlife Park Add-on	65	06/04	€ 20,-
Wok WM	10	05/04	€ 20,-
World Championship Pool 2004	72	07/04	€ 40,-
World War 2: Air Combat	32	04/04	€ 15,-
X2: Die Bedrohung	82	03/04	€ 45,-
Yu-Gi-Oh!	58	03/04	€ 30,-

*monatliche Gebühr, je nach gewähltem Paket

CCCP Russian Collection



Ein Strategie-Paket der besonderen Art erwerben Sie mit der **CCCP Russian Collection**. Wie der Name bereits andeutet, stammen die vier Echtzeit-Strategie-Titel allesamt von russischen Entwicklern. Enthalten sind neben dem mauen Rollenspiel/Strategie-Mix **Rage of Mages 2** die Klassiker **Sudden Strike 2**, **Cossacks: Back to War** sowie **Cold War Conflicts** – also viermal enorme Komplexität, aber auch viermal eine nicht mehr ganz taufrische Grafik.

TESTURTEIL CLASSICS
CCCP RUSSIAN COLLECTION – 72

ENTWICKLER CDV	**ANBIETER** CDV
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **C&C GENERÄLE** oder **EMPIRES** mochten.

Sega Crazy Pack



Der einstige Konsolen-Riese Sega liefert die Lizenzen für die beiden spaßigen Arcade-Umsetzungen **Virtua Tennis** und **Crazy Taxi**, die im **Sega Crazy Pack** vereint sind. Während Sie in **Crazy Taxi** als verwegener Taxifahrer ohne Rücksicht auf Hydranten oder Fußgänger Ihre Kundschaft zum Ziel kutschieren, zeigt **Virtua Tennis**, dass auch mit zwei Knöpfen und ohne verknotete Finger eine realistische und äußerst unterhaltsame Tennis-Simulation möglich ist.

TESTURTEIL CLASSICS
SEGA CRAZY PACK – 85

ENTWICKLER Sega	**ANBIETER** Vivendi
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TENNIS MASTER SERIES** oder **MIDNIGHT CLUB 2** mochten.

Lionheart Collector's Edition



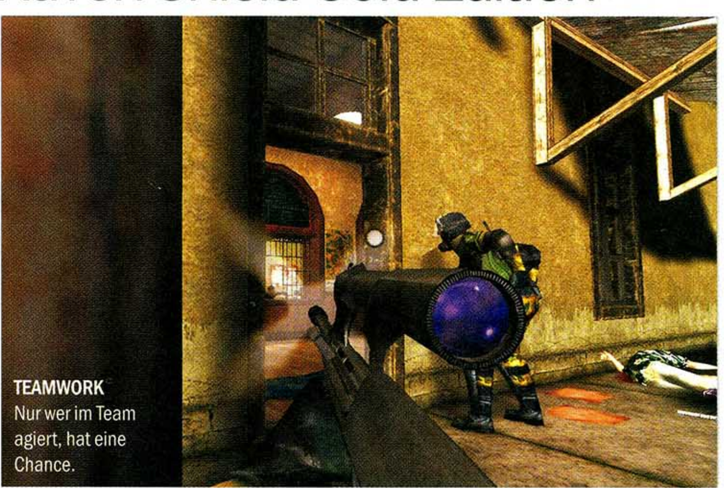
Das Action-Rollenspiel **Lionheart**, realisiert unter der Aufsicht der Black Isle Studios, inszeniert eine epische Geschichte rund ums fiktive 16. Jahrhundert, in der Sie einen Nachfahren von Richard Löwenherz durch vielfältige Quests führen. Der Spielablauf ist wunderbar offen gehalten und lädt zum erneuten Durchspielen ein. Die limitierte Collector's Edition enthält neben dem Soundtrack unter anderem ein Poster sowie Sammelkarten.

TESTURTEIL CLASSICS
LIONHEART COLLECTOR'S EDITION – 74

ENTWICKLER Reflexive Entert.	**ANBIETER** Avalon Interactive
PREIS Ca. € 25,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Englisch

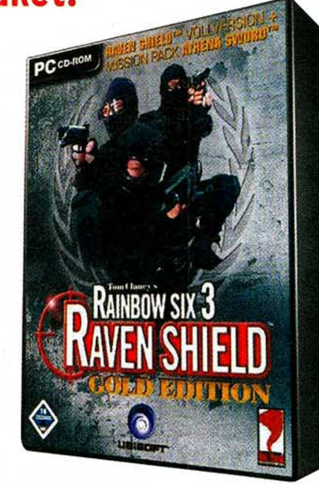
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO** oder **SACRED** mochten.

Rainbow Six 3: Raven Shield Gold Edition



TEAMWORK Nur wer im Team agiert, hat eine Chance.

Volle Ladung für Taktiker: Raven Shield und Athena Sword im Paket.



Selten wurde die Einsätze einer Anti-Terror-Spezialeinheit derart packend und glaubwürdig in einem Spiel verarbeitet. Sie kommandieren bis zu acht Elite-Kämpfer durch die abwechslungsreichen Missionen; mittels des äußerst komfortablen Team-Management-Systems geben Sie Ihren computergesteuerten Kollegen detaillierte Befehle, etwa Blitzangriff oder vorsichtiges Heranrücken. **Raven Shield** vereint gute Zugänglichkeit mit Tiefgang: Eine gute Vorbereitung ist meist der Schlüssel zum Erfolg, wobei sich die Bedingungen während des Einsatzes jederzeit verändern können. Trotz der im Gegensatz zu den Team-Kollegen bisweilen unausgereiften Gegner-KI werden allzu ungeduldige Shooter-Fans schon an der zweiten Mission kläglich scheitern. Das Add-on **Athena Sword** enthält acht neue Einsätze, die zwar recht kurz sind, aber das hohe Niveau halten.



TESTURTEIL CLASSICS
RAVEN SHIELD GOLD EDITION – 86

ENTWICKLER Red Storm	**ANBIETER** Ubisoft
PREIS Ca. € 35,-	**TERMIN** 27. Mai 2004
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GHOST RECON** oder **OPERATION FLASHPOINT** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Battle Realms	Ak Tronic	88	€ 10,-
Beyond Good & Evil	Ubisoft	80	€ 45,-
Black Hawk Down Gold Pack	Electronic Arts	87	€ 30,-
C&C Generäle Deluxe	EA	86	€ 50,-
Chrome	Koch	82	€ 20,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
Civilization 3 Gold	Atari	85	€ 40,-
Colin McRae 3	Codemasters	85	€ 20,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Dark Age of Camelot – Bundle	GOA	84	€ 45,-
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi	82	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
Deus Ex	Ak Tronic	89	€ 10,-
Die Siedler 4	Ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubisoft	85	€ 45,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Enigma: Rising Tide	Pointsoft	79	€ 15,-
Enter the Matrix	Atari	71	€ 30,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Football Fusion	Electronic Arts	86	€ 70,-
Fußballmanager 2003 Classic	Electronic Arts	83	€ 15,-
Gothic 2: Gold Edition	Koch Media	86	€ 40,-
Heldenzeit	JoWooD	84	€ 40,-
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85	€ 20,-
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	81	€ 15,-
Industriegigant 2 Gold	Koch Media	84	€ 20,-
Medieval Battle Collection	Activision	80	€ 30,-
Morrowind GotY Edition	Ubisoft	90	€ 35,-
Neverwinter Nights	Atari	84	€ 15,-
NfS: Porsche 40 Jahre 911	Electronic Arts	83	€ 30,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever 2	Vivendi	90	€ 10,-
Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
PoP: The Sands of Time	Ubisoft	88	€ 30,-
NEU Raven Shield Gold Edition	Ubisoft	86	€ 35,-
Rollercoaster Tycoon 2 Gold	Atari	80	€ 40,-
NEU Sega Crazy Pack	Vivendi	85	€ 20,-
Splinter Cell	Ubisoft	90	€ 30,-
Starfleet Command	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Stronghold	Ak Tronic	84	€ 10,-
Tactical Ops	Atari	82	€ 15,-
Tempel des Elementaren Bösen	Atari	79	€ 15,-
Tom Clancy's Ghost Recon Complete	Ubisoft	83	€ 15,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Ak Tronic	91	€ 10,-
Tron 2.0	Buena Vista	86	€ 20,-
Tropico Gold	Ak Tronic	80	€ 10,-
Unreal Tournament 2003 (dt.)	Atari	92	€ 15,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Vietcong	Take 2	80	€ 30,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-
Wirtschaftsgiganten	Koch Media	85	€ 30,-
XIII	Ubisoft	82	€ 30,-
Yager	THQ	84	€ 20,-

"Wer intelligente, ungewöhnliche Horrorfilme mag und nicht unter Klaustrophobie leidet, sollte sich diese DVD auf keinen Fall entgehen lassen."

WIDESCREEN 03/2004

MALEFIQUE

PSALM 666

DVD Ausstattung:

Ton: Deutsch / 5.1 Dolby Digital
Französisch / Surround Dolby Digital

Untertitel: Deutsch





DVD Extras:

- **Kurzfilm:** "Selbst an einem Montag ist es schwer, jemanden zu töten"
- **Audiokommentar** • **Making of**
- **Trailer**



Kinowelt Home Entertainment GmbH
Ein Unternehmen der Kinowelt Gruppe

www.kinowelt.de





TIPPS & TRICKS

Codename: Panzers

So lassen Sie es richtig krachen: Schmieden Sie Pläne für Hans von Gröbels Feldzug quer durch Europa. Wir präsentieren Ihnen **die besten Taktiken und detaillierte Karten** für die erste Kampagne.

Inhalt dieser Ausgabe

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 172/173.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion **hilfe@pcgames.de**

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Tipps&Tricks-Index der letzten Ausgaben

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Afrika Korps	4/04
Battlefield 1942 – SWW2	10/03
Battlefield Vietnam	5/04
Black Mirror	6/04
C&C Generäle: Die Stunde Null	12/03
Call of Duty	1/04
Commandos 3	12/03
Deus Ex: Invisible War	4/04
Die Sims: Megastar	7/03
DTM Race Driver 2	6/04
Empires: Die Neuzeit	12/03
Enter The Matrix	7/03
Far Cry (dt.)	5/04
FIFA 2004	2/04
Fußballmanager 2004	2/04
Gothic 2: Die Nacht des Raben	10/03, 11/03
Grand Theft Auto: Vice City	7/03, 8/03
Halo	12/03
HdR 3: Die Rückkehr des Königs	2/04
Hidden & Dangerous 2	1/04
Jedi Knight: Jedi Academy	11/03
KOTOR	1/04, 3/04
Lords of Everquest	3/04
Max Payne 2	1/04
Midnight Club 2	9/03
MoH: Breakthrough	11/03
Morrowind Bloodmoon	2/04
Need for Speed: Underground	3/04
Port Royale 2	6/04
NWN: Schatten von Undernzit	9/03
Prince of Persia: The Sands of Time	2/04
Pro Evolution Soccer 3	2/04
Rise of Nations	7/03
Sacred	4/04, 5/04
Silent Storm	1/04
Singles	4/04
Spellforce	1/04, 2/04
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6/04
Star Trek: Elite Force 2	8/03
Tomb Raider: Angel of Darkness	8/03
Tron 2.0	10/03
Tropico 2	6/03, 7/03
UT 2004 (dt.)	6/04
Vietcong: Fist Alpha	3/04
Warcraft 3: The Frozen Throne	8/03, 9/03
X2: Die Bedrohung	3/04, 4/04
XIII	12/03
Yager	11/03

PC Games hilft

FAR CRY Vulkan

Ich werde einfach nicht mit den Raketen-Mutanten im Vulkanbereich fertig. Sobald ich meine Nase aus dem Innenbereich rausstrecke, werde ich sofort beschossen. Wie gehe ich hier am besten vor? PATRICK

Rüdiger Steidle: Zugegeben, gegen Ende des Spiels sind die Levels mitunter schon recht knifflig. Für den Vulkanabschnitt sollten Sie auf jeden Fall das schwere Maschinengewehr und die OICW-Knarre im Inventar haben. Falls Sie zu spärlich mit Waffen und Munition ausgestattet sind: Kurz bevor Sie den Innenlevel verlassen, befindet sich auf der linken Seite eine prall gefüllte Waffenkammer. Decken Sie sich dort ausreichend ein. Am Ausgang der Anlage kauern Sie sich einfach in die Ecke, ganz rechts an die Wand. Warten Sie, bis die ersten beiden „Fleischklöpse" angewackelt kommen. Lehnen Sie sich mit dem MG im Anschlag kurz zur Seite und geben Sie einen schnellen Feuerstoß auf Haupt oder Torso des Gegners ab. Wenn Sie es richtig machen, schaffen es die Mutanten nicht, auf Sie zu feuern. Ziehen Sie schnell den Kopf zurück und warten Sie das Gegenfeuer ab. Wenn Sie richtig postiert sind, erleiden Sie keinen Schaden. Wiederholen Sie das Spielchen, bis alle Raketen-Mutanten leblos am Eingang liegen. Wechseln Sie nun zum OICW und benutzen Sie die Zoom-Funktion, um die Mutanten-Schützen auszuschalten. Extra-Tipp: Nehmen Sie das Cry-Vision-Gerät zu Hilfe, wenn Sie Probleme haben, deren Standorte auszumachen.

FAR CRY Kein Sprengstoff?

Im Level Baumhaus-Bunker komme ich nicht weiter. Zwar habe ich eure Komplettlösung, aber ich habe dennoch ein Problem. Ich finde einfach den Sprengstoff nicht. Außerdem kann ich keine Cheats eingeben. Das mit dem devmode funktioniert nicht. LAURA

Ansgar Steidle: Der Sprengstoff befindet sich zwischen den kaputten Bauten oben auf dem Berg, auf den Kisten neben dem Turm. Bei den Cheats hat sich leider ein kleiner Druckfehler eingeschlichen. Sie müssen vor dem devmode einen Bindestrich setzen (-devmode). Dann klappt es auch mit den Mogelcodes.

FAR CRY Cheats

Wie in den Kurztipps beschrieben, habe ich bei der Verknüpfung -devmode angehängt und den Abschnitt Input:BindCommandToKey(„#ToggleGod()","backspace",1); in das Verzeichnis DevMode.lund kopiert. Aber leider kann ich meine Spielfigur noch immer nicht unverwundbar machen. Auch meine Versuche, die Konsole zu öffnen und den Cheat god_mode_count=1 einzugeben, blieben ohne Erfolg. Alle anderen Funktionen klappen, nur die Unverwundbarkeit nicht. Was mache ich falsch? STEFAN

Dirk Gooding: Wahrscheinlich haben Sie vergessen, die zugehörige Funktion einzufügen. Sie weisen der Backspace-Taste zwar den Befehl ToggleGod zu, müssen dieses Kommando aber noch definieren. Kopieren Sie aus der Datei Editor.lua den Abschnitt unter ---functions--- ans Ende der Datei Devmode.lua, schon sollte es funktionieren:

```
function ToggleGod()
    if (not god) then
        god=1;
    else
        god=1-god;
    end
    if (god==1) then
        System:LogToConsole(„God-Mode ON");
    else
        System:LogToConsole(„God-Mode OFF");
    end
end
```

SPELLFORCE Frostmarschen

Ich bin jetzt auf dem Weg in die Frostmarschen, wo auch schon das Problem beginnt. Wo ist das Portal dorthin? Ist es überhaupt in Farlons Heim zu finden oder auf einer ganz anderen Karte? OLI

Florian Weidhase: Vergessen Sie nicht, die komplette Storyline von **Spellforce** zu beachten. Das Portal zurück in die Frostmarschen ist nicht in Farlorns Heim. Um in die Frostmarschen zu kommen, haben Sie zwei Möglichkeiten:
1. Sie benutzen den Seelenstein (Stichwort Rohens Ende – ja, Sie waren schon einmal, wenn auch nur kurz, in den Frostmarschen).
2. Sie nutzen das Portal am Ende des Wildlandpasses (denn von dort aus haben Sie den Seelenstein nach dem Video über Rohens Tod aktiviert).

SPELLFORCE Amras Grab und Seelensteine

1. Wo ist Amras Grab? Ich habe den Nachtelfen gefunden und mit ihm geredet. Dieser hat mich daraufhin in die Wüstenei der Düsterlande geschickt. Diese Gegend gibt es aber nicht als spielbare Level-Karte. Wo finde ich also das Grab?

2. Ich bin mittlerweile in den Frostmarschen, habe aber nur vier der fünf Seelensteine. Die Frage ist, ob ich jetzt noch einen Stein finde. Oder habe ich den letzten Stein einfach übersehen? COLIN

Petra Fröhlich: 1. Es wird im Spiel schon vorher darauf hingewiesen, dass die Festung in den klagenden Steinen die „letzte Festung des Lichts in den Düsterlanden" gewesen sei. Also suchen Sie das Grab am besten dort. Aber Vorsicht! Es laufen dort einige Schrecken und Wächter herum, die zwar nicht wirklich stark sind, aber recht nervig sein können. Wenn Sie das Grab selbst anklicken, „spawnt" dort urplötzlich ein Level-30-Skelett mit dem treffenden Namen „Ende aller Hoffnung". Bereiten Sie sich daher auf einen heftigen Kampf vor.
2. Ja, wenn Sie schon in den Frostmarschen sind, haben Sie einen der Seelensteine verpasst. Überprüfen Sie einfach anhand unserer Liste, welchen Fundort Sie übersehen haben:

Angstlings Seelenstein -> Nördliche Windwallberge
Knochenschleichers Seelenstein -> Nördliche Windwallberge
Nachtklinges Seelenstein -> Grauschattental
Gruftschleichers Seelenstein -> Klagende Steine
Seelenstein des Unbegnadigten -> Klagende Steine

Kehren Sie einfach noch einmal auf die entsprechende Karte zurück (anhand Ihres Questlogs erkennen Sie ganz schnell, welcher Stein Ihnen noch fehlt). Wenn Sie die gesuchte Karte betreten, achten Sie auf die Minikarte rechts unten, dort „blinken" liegen gebliebene Leichen kurz auf. Somit sollten Sie im Handumdrehen auch den letzten Seelenstein aufstöbern können.

HITMAN CONTRACTS Lautloser Killer

Ich schaffe es einfach nicht, den Auftrag „Alte Handelstraditionen" als lautloser Killer zu beenden. Jedes Mal, wenn ich mich in Franz Fuchs' Zimmer an seinen Leibwächter heranmache, schlägt die Alarmanzeige wie wild aus und mein Ruf ist futsch. Es ist sonst niemand im Raum und es ist auch egal, zu welcher Waffe ich greife. Immer fliegt meine Tarnung auf. DOLPH

Thomas Weiß: Tatsächlich ist es etwas verwirrend, herauszufinden, wer Sie dabei bemerken könnte. Entweder der Posten auf dem Flur hört etwas oder die Nachbarin hat Röntgenaugen. Wenn Sie den armen Tropf von Leibwächter jedoch draußen auf dem Balkon erledigen, wenn gerade sonst niemand die Aussicht genießt, kommen Sie ungeschoren davon. Stecken Sie nur sofort die Waffe weg und ziehen Sie den leblosen Körper nach innen, damit Sie nicht doch noch gesehen werden.

HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN Schwarze Reiter

Leider habe ich bei dem Spiel ein Problem mit den schwarzen Reitern, denn die erwischen mich immer schon beim Haus der Gamdschies. Wie komme ich an den Kreaturen vorbei? STEPHAN

David Bergmann: Verstecken Sie sich gleich zu Beginn der Szene hinter dem Baum. Warten Sie dort, bis der schwarze Reiter links über den Hügel außer Sicht ist. Jetzt springen Sie über den Zaun und flitzen mit Schwung über den Hügel bis zur Mühle. Mit etwas Glück schaffen Sie es bis dorthin, bevor der Reiter wieder vor Ihnen auftaucht. Verstecken Sie sich sofort auf der Terrasse hinter der Mühle. Werfen Sie Steine in die der Fluchtroute entgegengesetzte Richtung. Sobald der finstere Wicht auf den Wurf reagiert und in Richtung Ihrer Steinwürfe galoppiert, rennen Sie los. Eilen Sie über die Mühlenbrücke, bis die Gefahr vorüber ist.

DIE BEDROHUNG Handelsschiffe

Wie stelle ich es an, für meine Fabrik Schiffe zu bekommen, die dann auch selbstständig für die Fabrik Waren heranschaffen, damit diese produzieren kann? Ich bekomme es nicht hin, dass mei-

Die PC-Games-Spiele-Experten

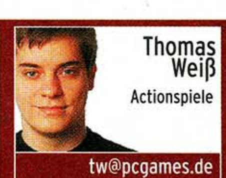

Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de


Petra Fröhlich
Strategiespiele
pf@pcgames.de


Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de


Christian Sauerteig
Sportspiele & Wi-Simulation
cs@pcgames.de


Ansgar Steidle
Abenteuer- & Actionspiele
as@pcgames.de


Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

ne Schiffe für die Fabrik arbeiten. Was mache ich bloß falsch? MARK

Stefan Weiß: Diese Frage taucht immer wieder in unserem Hilfe-Postfach auf. Die meisten Spieler übersehen schlicht und einfach, dass sie den Transportern die jeweilige Fabrik auch als Heimatbasis zuweisen müssen. Extra-Tipp: Spielen Sie unbedingt alle Tutorial-Levels des Spiels, denn dort werden solche Feinheiten sehr gut erklärt.

SACRED Drachensuche

Ich würde gerne wissen, wo ich in Ancaria Drachen aufstöbern kann? MATTHIAS

Stefan Weiß: Anhand der folgenden Liste sollte es Ihnen leicht fallen, die gefürchteten Schuppentiere zu finden:

D'Cay, Herrin des Orcus
Aufenthaltsort: Khorad-Nur (Wüste)
Wegbeschreibung: Marschieren Sie von Khorad-Nur nach Süden bis zu den Kakteen.

Draconis Mortis
Aufenthaltsort: Inselgruppe bei Auenhofen
Wegbeschreibung: Benutzen Sie das Portal im Unterschlupf von DeMordreys Männer in Burg Krähenfels.

Lorinor von Tyr-Fasul
Aufenthaltsort: Tyr-Fasul (Gebirge)
Wegbeschreibung: Reisen Sie von Porto Draco in Richtung Nordwesten, dort in den Wald hinein. Folgen Sie dem Weg und passieren Sie die Hütte. Danach müssen Sie noch über die Brücke und in die Berge reisen.

Loromir, Hüter der Ehre
Aufenthaltsort: Drakenschanze (Ruine)
Wegbeschreibung: Suchen Sie einfach die Ruine im Dorf auf.

Relerissith, der Sumpfdrache
Aufenthaltsort: Die Stauanlagen der Zwerge von Gnarlstat
Wegbeschreibung: Betreten Sie die untere Ebene der Zwergenmine. Folgen Sie dort einfach dem Weg nach Südosten.

Sirithcam, der Feuerdrache
Aufenthaltsort: In den Höhlen von Alkazaba noc Draco
Wegbeschreibung: Gehen Sie durch den nördlichen Ausgang von Alkazaba noc Draco bis zum Höhleneingang. Den Drachen finden Sie im nordwestlichen Höhlenabschnitt.

Sisslith, Hüter von Frostgard
Aufenthaltsort: Frostgard (vor dem Gebäude des Element der Lüfte)
Wegbeschreibung: Folgen Sie dem Weg bis in die Klosterfeste am Eisbachpass. Dort gehen Sie durch den Einbruch in der Wand im oberen, rechts gelegenen Raum. Der Eisriesenpfad führt zu einem Tunneleingang. Wenn Sie die andere Seite erreicht haben, marschieren Sie weiter nach Nordwesten zum Gebäude des Elements der Lüfte.

Sssiliths, die Sumpfdrachin
Aufenthaltsort: Drakenschanze (beim Baum der verlorenen Seelen)
Wegbeschreibung: Nördlich von Drakenschanze stoßen Sie auf einen Baum am Waldrand, bei dem sich verlorene Seelen aufhalten. Dort befindet sich auch der Drache Sssiliths.

KNIGHTS OF THE TEMPLE Himmelskörper

Im 14. Level muss man ja diese Himmelskörper anordnen, um weiterzukommen. Leider finde ich trotz der Karte einfach nicht die richtige Stellung, um das Rätsel zu lösen. Wie komme ich hier weiter? PETER

Justin Stolzenberg: Die Karte hilft nicht wirklich weiter, da sie nur darauf hinweist, welcher Himmelskörper durch welches Symbol repräsentiert wird. Wenn Sie aber das Buch dazu gelesen haben, finden Sie dort den Eintrag, „Alle sollen sich im Norden treffen". Drehen Sie einfach alle Symbole so, dass sie nach oben zeigen. Bei dem Symbol in der Mitte müssen Sie etwas Acht geben, da es das Symbol in Hell und in Dunkel gibt. Benutzen Sie das Symbol, das sich farblich von den beiden anderen unterscheidet.

KNIGHTS OF THE TEMPLE Wasser steigen lassen

Hilfe, ich muss über diesen Abgrund und soll dafür den Wasserspiegel anheben. Wie stelle ich das nur an? CLAUDIUS

Justin Stolzenberg: Gehen Sie einfach in den Raum zurück, in dem Sie vorher den Hebel eingeklemmt haben. Schießen Sie nun mit dem Bogen auf den Hebel, um ihn zu zerstören. Dadurch steigt das Wasser und Sie kommen weiter.

THE WESTERNER Mangelware Möhren

Ich werde noch verrückt – ständig gehen mir die Karotten für mein Pferd aus! Was kann ich denn da machen? MARTINA

David Bergmann: Bauen Sie die Möhren am besten auf der Banister-Farm an. Dort lässt sich das wesentlich einfacher bewerkstelligen als zum Beispiel auf der Alvins-Farm. Wichtig ist vor allem, sich einen zweiten Eimer zu besorgen. Den Eimer bekommen Sie auf der Farm von Alvin Jones. Füllen Sie nun beide Eimer auf der Banister-Ranch auf und gießen Sie Ihr Beet. Wiederholen Sie die Bewässerung noch ein paar Mal und schauen Sie zwischen den Bewässerungen immer, ob die Karotten schon reif sind. Reife Karotten ernten Sie sofort, dadurch wachsen die anderen besser nach. Mit dieser Methode sollten Sie innerhalb weniger Minuten einen schönen Vorrat beisammen haben. Sollten Ihnen partout alle Möhren ausgegangen sein, können Sie an einigen Orten neue Möhren finden. Der Händler in der Stadt verkauft zum Beispiel welche. Ansonsten schauen Sie mal in der Schule bei den Pulten nach. Wenn Sie schon in Stareks Villa sind, finden Sie dort in der Küche ebenfalls eine orangefarbene Vitaminbombe.



VIELFRASS Damit Ihr vierbeiniges Fortbewegungsmittel nicht vor Hunger umfällt, müssen Sie fleißig Möhrchen anbauen, was manchmal recht nervtötend sein kann.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".** Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß – Abenteuer- & Strategiespiele – sw@pcgames.de


David Bergmann – Abenteuer- & Strategiespiele – db@pcgames.de


Dirk Gooding – Actionspiele – dg@pcgames.de


Harald Wagner – Sportspiele & Simulation – hw@pcgames.de


Daniel Möllendorf – Performance & Tuning – dm@pcgames.de


Justin Stolzenberg – Sport- & Rennspiele – js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 DTM Race Driver 2

Wenn Sie sich in der Karriere vor einem bestimmten Piloten platzieren sollen und in der Punktetabelle führen, wenden Sie kurzerhand und bremsen diesen aus. Ist der Fahrer Letzter, beenden Sie das Rennen. Dies funktioniert natürlich auch, wenn Sie keine Lust haben, lange Rennen zu fahren. CHRISTIAN FRANKENBERGER

2 Hitman: Contracts

In der Mission „Traditions of the trade" duscht im Erdgeschoss ein Polizist. Er befindet sich in einem Zimmer im Nordosten, nicht weit weg von der Leiche, und wird ganz normal blau auf der Karte dargestellt. Wenn der Hitman ihn meuchelt und danach in den Spiegel schaut, erscheint dort ein Geist. MARCO SCHLÄPFER



3 UT 2004 (dt.)

Die letzte Arena mit Malcolm ist eine harte Nuss. Wenn Sie ständig an ihm scheitern, machen Sie sich das Zeitlimit zunutze. Sie sollten dazu nur nach dem eigenen Ausscheiden mindestens einen Punkt in Führung liegen. Wenn der Statusbildschirm mit dem Punktestand angezeigt wird, drücken Sie nicht die Maustaste. Somit kehren Sie nicht wieder ins Spiel zurück. Wenn die Spielzeit abgelaufen ist, haben Sie gewonnen. Da Malcolm sich auch manchmal selbst in den Tod stürzt, siegen Sie mit viel Glück selbst bei Punktgleichstand oder sogar bei Rückstand. VOLKER MILZ

4 Sacred

Mit etwas Glück finden Sie im Spiel eine „Keule der Mächtigen" mit dem Zusatz „Stufenschwächere Gegner sterben beim Blickkontakt + 4". Tja, „leider" funktioniert diese Waffe immer, das heißt, alle Gegner sterben bei Blickkontakt, wenn Sie mindestens 10 bis 15 Level schlechter sind als der jeweilige Charakter. Sehr nützlich, wenn Sie mit einem Level-38-Charakter durch ein Goblin-Gebiet müssen. Kleiner Nebeneffekt: Die Gegner lassen auf jeden Fall immer ein Item fallen. Auf diese Weise habe ich meine Waldelfin bei einem gemütlichen Ausritt um drei Levels gesteigert. STEFAN BACHMANN

HITMAN: CONTRACTS

Öffnen Sie im Spielverzeichnis die Datei **hitmancontracts.ini** und setzen Sie ans Ende folgende Zeilen:

enableconsole
fulllevellist

Während des Spielens drücken Sie die **Zirkumflex**-Taste (^), woraufhin sich die Konsole öffnet. Mit der **Tabulator**-Taste schalten Sie die Befehle durch oder vervollständigen das Kommando.

Cheat	Wirkung
God 1/0	Unverwundbarkeit ein/aus
Infammo 1/0	Unbegrenzte Munition ein/aus
Invisible 1/0	Unsichtbarkeit ein/aus, trotzdem verursachen Sie Geräusche
R_show_ frame_rate 1/0	Bildwiederholrate anzeigen ein/aus
Reload	Mission neu laden
Giveall	Alle Waffen und Gegenstände
Give Gun	Alle Waffen
Give Sniper	Alle Scharfschützengewehre
Give Item	Alles Zubehör

Mit **Give** plus einer Bezeichnung aus den unteren Listen bekommen Sie alles, was Sie zum Überleben brauchen. Was sich in Ihr Inventar verirrt, hängt allerdings von der aktuellen Mission ab. Bei zu viel Krimskrams sehen Sie in Ihrem Inventar auch nicht alles, solange Sie nicht etwas wegwerfen.

Bezeichnung	Waffe
Ak	AK74
M4	M4
M60	M60
Dragunov	Dragunov
Desert	Desert Eagle
Spas	Spas 12
Saw	Abgesägte Schrotflinten
Shot	Schrotflinten
Ball	Silverballers
Uzi	Mini-Uzi
Mini	Minigun
220	SG220
Glock	Glock 17
PGM	PGM
AUG	AUG
R93	R93
WA2000	W2000
CZ	CZ2000
MP9	MP9
MP	Alle MPs
MP5	MP5
50	Magnum 500
Enf	Enforcer
Kn	Messer
Hook	Fleischerhaken
Bolt	Bolzenschussgerät
Card	Kartonrolle
Meat	Haken und Beil
Hov	Schaufel
Syringe	Betäubungsspritze
Cue	Queue
Swo	Schwert
Fir	Schürhaken
Stun	Elektroschocker

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Die Entwickler von **Prince of Persia** haben mit **The Sands of Time** nicht nur ein erstklassiges Action-Adventure abgeliefert, sondern sich auch noch die Mühe gemacht, das kultige Originalspiel im Hauptprogramm zu verstecken. Neben allen Levels und Missionen enthält die Bonus-Version lustige Eastereggs und Bilder vom Entwicklerteam (siehe Bild). Hier der Trick, wie Sie den ersten Teil von **Prince of Persia** freischalten:

Starten Sie ein neues Spiel und gehen Sie nicht in das Haus, sondern bleiben Sie auf dem Balkon stehen. Während Sie die **X**-Taste gedrückt halten, betätigen Sie die folgenden Tasten in schneller Reihenfolge: **Leertaste, linke Maustaste, E, C, E, Leertaste, linke Maustaste, C**. Bei richtiger Eingabe erscheint der Ladebildschirm und der erste Teil von **Prince of Persia** beginnt. Viel Vergnügen!



IN DEN KATAKOMBEN vom Original-**Prince of Persia** hat das Entwicklerteam zahlreiche Ostereier versteckt. Hier ein Porträt der ganzen Truppe.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Wenn's trotz göttlichem Beistand nicht klappt, legen Sie selbst Hand an und segnen Ihren Helden mit übermenschlichen Kräften. Öffnen Sie dazu im Spielverzeichnis unter **\Sbz1\Registry\Rpg** die folgenden Dateien mit einem Texteditor und setzen Sie die angegebenen Zahlenwerte ein:

In der Datei **RpgSkills_DivinePowers.xrg** suchen Sie sich alle vorkommenden Einträge von **mana** und setzen jeweils die Zahl dahinter auf **0**. Nun kosten die heiligen Mächte Sie keinen Pfifferling mehr.

Damit Sie die Spezialattacken jederzeit und beliebig oft einsetzen können, ändern Sie die Werte hinter den vier **stamina** in der Datei **RpgSkills_Attacks.xrg** auf **0**.

Nun degradieren Sie Ihre Gegner noch zu reinen Statisten, dann kann nichts mehr schief gehen: In der Datei **RpgWeapons_AI.xrg** kommt hinter jedes **damage** eine **0**.

GANGLAND

Mit unseren Cheats haben Sie schnell eine schlagkräftige Truppe beisammen. Per **Zirkumflex-Taste** (^) wird die Konsole geöffnet. Jetzt geben Sie die Codes ein und bestätigen mit der **Eingabetaste**. Vor jeden Befehl schreiben Sie **cheat**.

Cheat	Wirkung
youbetterpay	100.000 Dollar
needmorelead	1.000 von allem
wowitsgreattobetheboss	Gott-Modus
kidiseeeverything	Nebel ausschalten
iknowodintoo	Ninja
likeatonofbricks	Bomber
willripyourarmsoff	Enforcer
thegreatvassilizaitsev	Scharfschütze
ihavetenpoundfists	Super Bouncer
iwilltakecareofyou	Big Mamma
youhadbetterwearkevlar	Schwarze Witwe
yourliverlandedoverthere	Bazooka-Einheit
youwillbestunned	Killer
trustmewithyoulife	Bodyguard
pocketsfullofdough	Geschäftsmann
youlittlehottieyou	Verführerin
willmakethefamilyrich	Anwalt
alienprophets	Scheinpolizisten
loonies	MG-Schütze
whatwasbrieflyyoursis-nowmine	Dieb

Thief: Deadly Shadows

Thief: Deadly Shadows verfügt gegenüber den schlichten Vorgängern über eine deutlich edlere Grafik. Damit steigen allerdings auch die Hardware-Anforderungen.

Lange, düstere Schatten sind das optische Markenzeichen der **Thief**-Reihe. Auch der jüngste Teil bildet hier keine Ausnahme und trumpft mit einer dynamischen Beleuchtung auf. So wirft jede Figur und jedes Objekt im Verhältnis zur Lichtquelle auf sich selbst und die Umgebung einen glaubwürdigen Schatten. Ein weiteres Grafik-Highlight sind die so genannten Normal Maps, die auch bei den Grafik-Krachern **Doom 3** und **Far Cry (dt.)** Verwendung finden. Ähnlich wie beim bekannten Bump Mapping handelt es sich um eine Tex-tur, die auf flachen Objekten eine Struktur vorgaukelt. Durch diese Technik werden beispielsweise Falten in den Gewändern und feine Gesichtszüge realisiert.

Auf die Grafikkarte kommt's an

Die Optik von **Thief: Deadly Shadows** basiert auf der aktuellen Unreal-Engine. Diese wurde allerdings radikal verändert und kam in dieser Form bereits bei **Deus Ex: Invisible War** zum Einsatz. Damit enden die Gemeinsamkeiten zu Ion Storms Zukunfts-Shooter allerdings noch längst nicht: Auch die Hardware-Anforderungen sind ähnlich. So benötigen Sie bei der neuen Schleich-Episode ebenfalls eine Grafikkarte mit DirectX-8-Unterstützung. Besitzer einer Karte der Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie können das Spiel gar nicht erst starten. Die Hauptlast für die Spielegeschwindigkeit trägt die Grafikkarte: Erst mit einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra können Sie flüssig spielen. Den besten Kompromiss aus Spieleleistung und Grafikqualität erreichen Sie mit diesen Karten, wenn Sie die Auflösung auf 800x600 reduzieren und vierfache Kantenglättung aktivieren. Setzen Sie dafür den Regler „Multisampling" im Optionsmenü auf „4x". So sieht das Spiel sehr gut aus und läuft trotzdem flüssig. Hierfür müssen Sie im Treibermenü den Kantenglättungs-Wert bei Nvidia-Beschleunigern auf „Application Controlled" und bei Ati-Karten auf „Standardeinstellung" setzen. Die meisten Einstellungen haben nur minimalen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit – eine FX 5200 Ultra ist beispielsweise auch mit den niedrigsten Grafik-Einstellungen sehr langsam.

DANIEL MÖLLENDORF

TUNING-TIPPS

Um Thief: Deadly Shadows in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2.100 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 XT

Mit 1.500 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 setzen
- ☐ Bei „Schattendetails" die höchste Stufe wählen
- ☐ Für „Lichtunterdrückung" einen mittleren Wert einstellen
- ☐ Bei „Multisampling" „1x" auswählen
- ☐ „Detailtiefe" auf die höchste Stufe setzen
- ☐ „Niedrigauflösende Texturen" aktivieren

Mit 1.900 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 setzen
- ☐ Bei „Schattendetails" die höchste Stufe wählen
- ☐ Für „Lichtunterdrückung" den höchsten Wert einstellen
- ☐ Bei „Multisampling" „4x" auswählen
- ☐ „Detailtiefe" auf die höchste Stufe setzen
- ☐ „Niedrigauflösende Texturen" nicht aktivieren

Mit 2.400 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Schattendetails" die höchste Stufe wählen
- ☐ Für „Lichtunterdrückung" den höchsten Wert einstellen
- ☐ Bei „Multisampling" „4x" auswählen
- ☐ „Detailtiefe" auf die höchste Stufe setzen
- ☐ „Niedrigauflösende Texturen" nicht aktivieren

Das „A/V"-Menü von Thief: Deadly Shadows



1 Schattendetails: Für die Schatten-Darstellung ist die Grafikkarte zuständig. In unserer Testversion brachte eine niedrige Einstellung keinen Geschwindigkeitsvorteil, wählen Sie also den höchsten Wert.

2 Bloom: Sorgt für einen Leuchteffekt um Lichtquellen, der die Umgebung in dezentes Licht hüllt. Kostet kaum Performance, lässt sich jedoch nicht zusammen mit Kantenglättung aktivieren.

3 Lichtunterdrückung: Diese Einstellung bringt nur bei langsamen Grafikkarten wie der Geforce4 Ti-4200 oder FX 5200 Ultra einen Geschwindigkeitsvorteil. Bei flinkeren Grafikkarten können Sie mit der höchsten Einstellung spielen.

4 Multisampling: Bestimmt den Grad der Kantenglättung. Mit einer Geforce FX 5900 XT oder Radeon 9600 XT wählen Sie „4x" bei einer reduzierten Auflösung von 800x600.

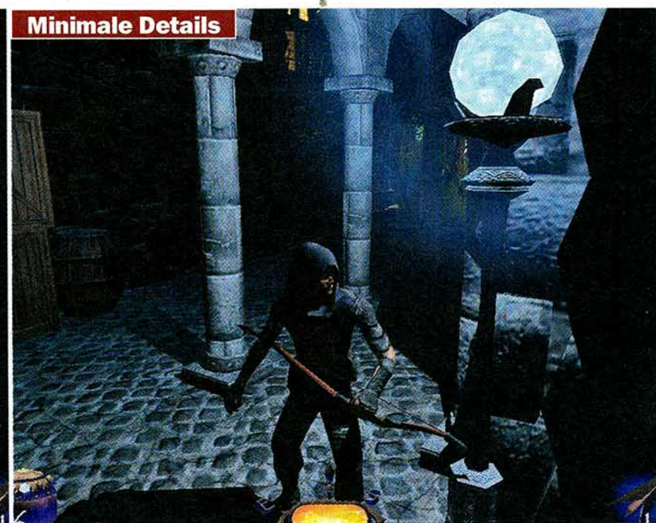
5 Niedrigauflösende Texturen: Aktivieren Sie diese Einstellung, wird die Texturqualität geringfügig verschlechtert. Nur Besitzer einer schwachen Grafikkarte wie Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra profitieren davon.

Maximale Details



GEHEIMNISVOLL: Die Straßenlaterne taucht die Szene in ein dezentes Licht und lässt alle Objekte einen langen Schatten werfen. Detaillierte Texturen sorgen für eine glaubwürdige Umgebung.

Minimale Details



LICHTEMPFINDLICH: Die Szene sieht kaum schlechter aus als bei der höchsten Detailstufe, lediglich der Leuchteffekt ist schwächer geworden. Das Spiel läuft mit niedrigen Details daher kaum schneller.

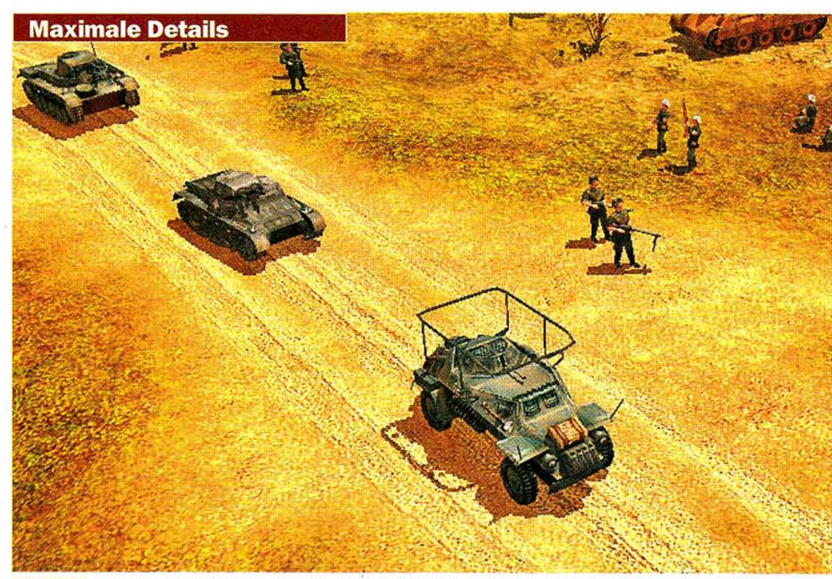
Codename: Panzers

In Codename: Panzers rumst und explodiert es an allen Ecken und Enden. Wir verraten, wie Ihr PC trotzdem selbst die größten Schlachten bewältigt.

Die Gefechte von **Codename: Panzers** werden von der selbst entwickelten Gepard-3D-Engine, die bereits bei Stormregions Strategiespiel **SWINE** zum Einsatz kam, aufwendig in Szene gesetzt. Um die volle Grafikqualität flüssig darzustellen, benötigen Sie vor allem eine schnelle CPU: Erst mit 2.500 MHz sollten Sie die höchste Detailstufe wählen. Gerade die riesigen Missionen wie Stalingrad oder Berlin fordern den Hauptprozessor enorm. Bei einer langsameren CPU sollten Sie zunächst die Schatten-Darstellung herabsetzen. Mit einer 2.000-MHz-CPU läuft **Panzers** ohne Schatten knapp 30 Prozent schneller und ist somit gut spielbar.

Grafikkarte richtig ausnutzen

Die Anforderungen an die Grafikkarte sind dagegen niedrig: Bereits mit einer günstigen 9600 XT oder FX 5700 Ultra können Sie ohne Probleme in 1.024x768 mit allen Details spielen. Wenn in Ihrem Rechner eine Geforce3 Ti-200 oder eine FX 5200 Ultra steckt, sollten Sie die Einstellung „Texturdetail" herunterregeln. Zudem ist im Optionsmenü standardmäßig die anisotrope Filterung aktiviert. Dadurch wird die Umgebung auch auf mittlere Entfernung noch scharf dargestellt, womit **Panzers** besser aussieht. Da die anisotrope Filterung eine zusätzliche Belastung für die Grafikkarte bedeutet, sollten Besitzer besagter Karten die Einstellung „Texturfilterung" auf „Trilinear" setzen. Mit dem niedrigsten Wert „Bilinear" sieht das Spiel deutlich schlechter aus, läuft jedoch nicht schneller. Trotz toller Optik werden Top-Beschleuniger wie die Radeon-9800- oder die FX-5900-Reihe unterfordert. Wählen Sie daher im Menü bei „Anti-aliasing" getrost „4x" aus. Hierfür müssen Sie allerdings im Treibermenü den Eintrag für Kantenglättung auf „Standardeinstellung" (Ati) beziehungsweise „Application Controlled" (Nvidia) setzen. Die Bäume und die pixeligen Schatten werden jedoch nicht geglättet. DANIEL MÖLLENDORF



SCHATTIG: Alle Objekte und Figuren werfen auf sich selbst und ihre Umgebung einen dynamischen Schatten. Durch hochaufgelöste Texturen wirkt die Landschaft zudem ausgesprochen detailliert.



SCHMALSPUR: Die Schatten-Effekte fehlen vollständig und die Texturen wirken grob und detailarm. Ab einer mittleren Entfernung werden die Umgebungstexturen extrem unscharf.



TUNING-TIPPS

Um Codename: Panzers in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 1.024 MByte RAM
- ☐ Geforce FX 5700 Ultra

Mit 1.900 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
- ☐ Die „Auflösung" auf 800x600 setzen
- ☐ Bei „Anti-aliasing" „Disabled" einstellen
- ☐ Für „Schatten" den Wert „Keine" auswählen
- ☐ „Texturdetail" auf „Niedrig" setzen
- ☐ Bei „Texturfilterung" „Trilinear" wählen

Mit 2.200 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:
- ☐ Die „Auflösung" auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Anti-aliasing" „2x" einstellen
- ☐ Für „Schatten" den Wert „Keine" auswählen
- ☐ „Texturdetail" auf „Hoch" setzen
- ☐ Bei „Texturfilterung" „Anisotropic" wählen

Mit 2.600 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:
- ☐ Die „Auflösung" auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei "Anti-Aliasing" "4x" einstellen
- ☐ Für "Schatten" den Wert "Eigenschatten" auswählen
- ☐ "Texturdetail" auf "Hoch" setzen
- ☐ Bei "Texturfilterung" "Anisotropic" wählen

Das „Grafik"-Menü von **Codename: Panzers**

Helligkeit	
Auflösung	1024x768
Farbtiefe	32 bit
Wiederholrate	100 Hertz
1 Anti-aliasing	Disabled
VSync	Aus
2 Schatten	Eigenschatten
3 Texturdetail	Hoch
4 Texturfilterung	Anisotropic
☐ Hardware Mauszeiger	

1 Anti-aliasing: Mit einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra können Sie bereits 2x Kantenglättung aktivieren, ohne dass die Spielgeschwindigkeit leidet. Grafikkarten der Radeon-9800- oder FX-5900-Reihe haben sogar genug Leistung für 4x Kantenglättung.

2 Schatten: Für die Schattenberechnung ist die CPU zuständig. Bei „Eigenschatten" werfen die Fahrzeuge einen realistischen Schatten auf sich selbst. Hierfür sollten Sie eine CPU mit 2.500 MHz haben. Auf der niedrigsten Stufe reichen 2.000 MHz.

3 Texturdetails: Bestimmt den Detailgrad der Texturen auf den Einheiten und der Umgebung. Mit einer Geforce3 Ti-200, FX 5200 Ultra oder der Geforce4-MX-Reihe wählen Sie „Niedrig".

4 Texturfilterung: Durch anisotrope Filterung verfügen auch entfernte Texturen über alle Details. Wie bei Kantenglättung muss hierfür allerdings im Treibermenü die entsprechende Einstellung auf „Standardeinstellung" (Ati) oder „Application Controlled" (Nvidia) stehen.

Hardware-Hilfe

Verwirrung um Asus A7N8X

Ich möchte mir ein neues Athlon-XP-Mainboard kaufen und bin von mehreren Freunden auf das Asus A7N8X verwiesen worden. Nachdem ich bei ein paar Hardware-Versendern geschaut hatte, musste ich feststellen, dass es das Mainboard in mehreren verschiedenen Ausführungen gibt. Wo ist beispielsweise der Unterschied zwischen A7N8X-X und A7N8X Deluxe? Welche Platine können Sie mir empfehlen?

DOMINIK MEIER, PER E-MAIL

Das derzeitige Topmodell ist das A7N8X-E Deluxe, welches die Nachfolge des beliebten A7N8X Deluxe V2.0 antritt. Diese Platine gibt es zudem in einer Wireless Edition mit einem zusätzlichen WLAN-Adapter. Das A7N8X-X ist für Einsteiger konzipiert und für knapp 80 Euro zu haben, unterstützt aber kein Twinbanking. Die ersten Modelle A7N8X und A7N8X Deluxe dagegen werden seit einem Jahr nicht mehr produziert.

Soundsysteme: RMS- vs. PMPO-Werte

Ich habe mir kürzlich das 5.1-Lautsprechersystem A3.610 von Philips gekauft. Die Minimalleistung (RMS) wird mit 200 W angegeben. Ich möchte gerne wissen, wie viel Maximalleistung (PMPO) meine Boxen haben, da das nicht angegeben wird. Ich habe gehört, dass die Maximalleistung nur manchmal und nur für Bruchteile von Sekunden erreicht werden kann. Stimmt das?

STEFAN MÜLLER, PER E-MAIL

Die realistischen Angaben für ein Lautsprechersystem sind RMS-Werte. Die PMPO-Leistung wird, wie Sie richtig mutmaßen, für kurze Zeit durch einen Sinus-Ton gemessen und hat nichts mit der tatsächlichen Leistung des Systems zu tun. Für Marketing-Zwecke liest sich aber 1.200 Watt PMPO natürlich viel besser als beispielsweise 60 Watt Sinus! Es gibt aber keine Formel, mit der man von der Sinus-Leistung auf die PMPO-Werte schließen kann.

Rechner fährt herunter

Ich habe da ein Problem, und zwar erscheint eine Fehlermeldung fünf bis zehn Minuten, nachdem ich meinen Rechner eingeschaltet habe. Danach fährt mein PC herunter. Was kann ich dagegen tun und was ist der Grund für diesen Fehler?

CHRISTOPH BERGER, PER E-MAIL

Ihrer Beschreibung nach hat sich Ihr System mit dem Virus Sasser infiziert. Der Schädling benötigt keine E-Mail-Anhänge zur Verbreitung, sondern nutzt die Ports 5554, 9996 und 445, um sich einzunisten. Somit kann sich ein Rechner ohne ausreichenden Schutz durch Virensoftware und Firewall innerhalb weniger Minuten im Netz infizieren. Sasser löst danach einen Shutdown aus, der das System herunterfährt oder neu startet. Abhilfe schafft das Sasser-Removal-Tool und ein Microsoft-Sicherheitspatch. Wir haben für Sie alle wichtigen Links unter WEBCODE 23T8 zusammengestellt. Den drohenden Systemneustart verhindern Sie mit der Eingabe **shutdown -a** unter „Start"/"Ausführen" – dann haben Sie Zeit, den Patch und das Removal-Tool aufzuspielen.

Grafikkartenkauf

Ich habe im Moment noch eine Geforce4 Ti-4200 in meinem System und möchte nun meine Grafikkarte aufrüsten. Welche Platinen können Sie mir bis 200 Euro empfehlen?

DANIEL WEINER, PER E-MAIL

In unserer Hardware-Referenzliste finden Sie die passende Grafikkarte. Wir aktualisieren diese

DAS PROBLEM DES MONATS

Mini-PC im Eigenbau

Ich würde mir gerne einen Mini-PC kaufen, weiß aber nicht, welche Komponenten ich in das kleine Gehäuse einsetzen kann. Brauche ich dafür spezielle Hardware oder sind gewöhnliche Komponenten geeignet? Worauf muss ich dabei achten? Ich möchte den Mini-PC hauptsächlich im Wohnzimmer als Multimedia-Rechner verwenden, mit dem ich hin und wieder auch ein aktuelles Spiel zocken kann.

PETER REINHARD, PER E-MAIL

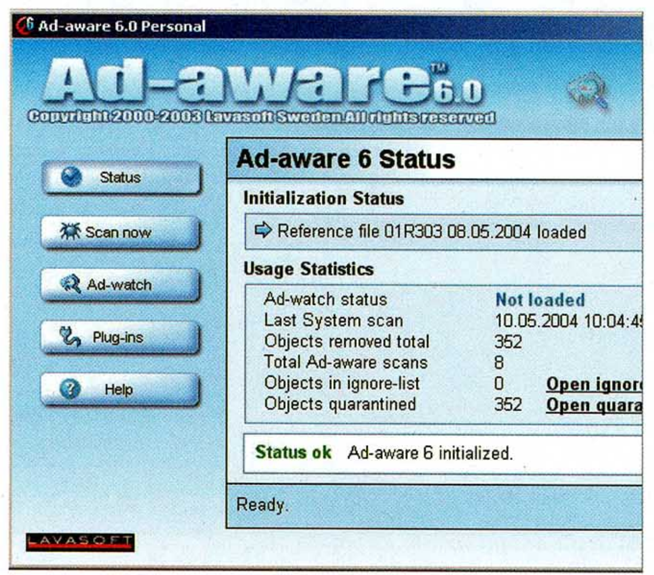
Ein Mini-PC ist für handelsübliche Laufwerke und Grafik- sowie Soundkarten geeignet. In der Regel werden die kleinen Gehäuse als Barebones verkauft, das bedeutet, der PC verfügt lediglich über Basis-Komponenten und ist noch nicht vollständig. So sind gewöhnlich lediglich ein Mainboard, das Netzteil und der CPU-Kühler bereits vormontiert – die übrigen Komponenten müssen Sie nachrüsten. Die Prozessor-Wahl ist von dem verwendeten Mainboard abhängig. Es gibt sowohl Systeme mit Nforce-2- oder Nforce-3-Chipsatz für AMD-CPUs als auch Mini-PCs mit 865G- oder 865PE-Mainboards für Prozessoren von Intel. Aufgrund der kompakten Form bieten die meisten Mini-PCs nur Platz für eine PCI-Karte, zwei Festplatten und ein 5,25-Zoll-Laufwerk. Am besten verwenden Sie daher ein günstiges Combo-Laufwerk (liest DVDs und brennt CD-Rohlinge). Falls ein AGP-Slot vorhanden ist, können Sie auch eine Grafikkarte einbauen. Manche Mini-PCs verfügen über Onboard-Grafik – diese ist für aktuelle Spiele jedoch völlig ungeeignet. Grafikkarten mit hohem Kühlkörper wie die Geforce FX 5950 Ultra und die Geforce 6800 Ultra im Referenzdesign oder Beschleuniger mit der passiven Heatpipe-Kühlung von Zalman passen allerdings nicht. Generell gilt: Je flacher der Kühler, desto einfacher ist die Montage. Shuttle bietet zudem voll ausgestattete Komplett-PCs im Mini-PC-Format an.



HOHE LEISTUNG Creative setzt bei seinen Soundsystemen auf die realistischen RMS-Werte. Diese können sich mit 700 Watt bei dem hier abgebildeten GigaWorks S750 auch sehen lassen.



VIELFALT Mini-PCs gibt es in allen Farben und Formen. Eingebaut werden in der Regel normale PC-Komponenten.



SPYWARE-KILLER Das kostenlose Programm Adaware des schwedischen Entwicklers Lavasoft macht Spionage- und Werbesoftware den Garaus.



64-BIT-RENNMASCHINE Der Athlon 64 überholt seinen 32-Bit-Vorgänger Athlon XP in allen Disziplinen. Auch in Spielen ist die Leistung wesentlich höher.

Listen für Sie jeden Monat und weisen Sie auf die besten 3D-Beschleuniger bis 250 Euro und über 250 Euro hin.

Athlon XP oder Athlon 64?

Da ich den Neukauf eines PCs plane, stehe ich vor der Entscheidung, ob es ein Athlon XP oder ein Athlon 64 sein wird. Gibt es abgesehen vom Preis noch andere Kriterien? Ich habe leider nicht viel von den 64-Bit-CPUs mitbekommen und weiß darum nicht, wie es mit Betriebssystemen dazu aussieht. Ist der „normale" Einsatz eines Athlon 64 ohne Probleme möglich oder muss ich dann ein anderes Betriebssystem (derzeit Windows XP) und Probleme bei der Software mit einkalkulieren? Und wie sieht der Leistungsunterschied aus (vor allem im Bezug auf Spiele)?

SEBASTIAN KRESSE, PER E-MAIL

Derzeit gibt es noch kein spieletaugliches Betriebssystem mit 64-Bit-Unterstützung. Auch entsprechend angepasste Titel werden noch nicht angeboten. Da der Athlon 64 allerdings ebenso einen vollständigen 32-Bit-Modus beherrscht, gibt es keine Probleme mit aktuellen Spielen oder einem 32-Bit-Betriebssystem wie Windows XP. Die 64-Bit-Unterstützung bleibt somit schlicht ungenutzt, bis entsprechende Software angeboten wird. Trotzdem ist der Athlon 64 deutlich schneller als ein Athlon XP. Mit einem günstigen Athlon 64 3000+ oder 3200+ sind Sie derzeit am besten beraten.

Was tun bei PC-Problemen?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter immer nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem überprüfen sollten.

Hardware-Check:

- Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessor-Temperatur und prüfen Sie, ob alle Lüfter laufen. Sitzt der CPU-Kühler korrekt auf?
- Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie Spannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check:

- Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst finden Sie auf der Heft-CD/-DVD!
- Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http://security.symantec.com/de!

Radeon 9800 Pro so günstig?

Ich spiele mit dem Gedanken, mir eine Ati Radeon 9800 Pro zuzulegen, habe aber noch zwei Fragen: Warum kosten die Karten nur noch 200 bis 250 Euro? Ist an diesen Karten vielleicht etwas zum Nachteil verändert worden, zum Beispiel die Taktfrequenz?

MATTHIAS SCHMITZ, PER E-MAIL

Da die Grafikkartenhersteller neuerdings andere Speicherbausteine verwenden, sind einige Karten inzwischen sehr günstig geworden. Sapphire zum Beispiel verwendet 16 anstatt acht Speicherchips. Auf die Performance hat das jedoch keinen negativen Einfluss.

Spionage-Software

Ich habe aus dem Internet einige Programme heruntergeladen und ausprobiert. Seitdem verhält sich mein Rechner merkwürdig. Zum einen kann ich die Startseite des Internet Explorer nicht mehr festlegen, zum anderen öffnen sich ständig irgendwelche Werbefenster. Was kann ich tun?

PATRICK, PER E-MAIL

Durch das Ausprobieren von kostenloser Software aus dem Internet haben Sie sich einige Spy- beziehungsweise Adware-Programme eingefangen. Die Entwicklung dieser Tools finanziert sich aus den Werbeeinblendungen, die Sie jetzt auf Ihrem System haben. Trotzdem ist solche Schnüffel-Software, die private Daten ausspioniert, als höchst unseriös zu werten und sollte sofort gelöscht werden. Um solche Programme zu entfernen, empfehlen sich die Freeware-Tools Adaware (www.lavasoftusa.com) und Spybot Search & Destroy (www.safer-networking.org).

Grafikkarte mit Shared Memory

Ein Bekannter von mir hat das Mainboard MS-6367 in seinem Promarkt-Rechner verbaut. Darauf arbeitet eine Geforce2-MX-Grafikkarte (onboard, Shared Memory). Im Handbuch ist nur der Vermerk, dass es sich um eine 256-Bit-Karte handelt, jedoch keine Aussage über die Größe des Speichers. In den Grafikkarten-Eigenschaften stehen 32 MByte. Lassen sich dem Grafikspeicher mehr als 32 MByte zuordnen? Wenn ja, wie funktioniert dies? Im BIOS wurde diesbezüglich nichts gefunden, und auch auf Treiber-Seite scheint keine Unterstützung für eine Erhöhung des Grafikspeichers vorhanden zu sein.

R. ERDTLING, PER E-MAIL

Für gewöhnlich lässt sich die Größe des Speichers von Onboard-Grafiklösungen im BIOS unter „integrated Periphals" als „Shared Memory Size" einstellen. Je nach Arbeitsspeicher-Ausstattung des Rechners lassen sich hier 32, 64 oder sogar 128 MByte zuteilen. Mainboards mit Onboard-Grafik, bei denen zusätzlicher Grafikspeicher fest auf der Platine verlötet ist, sind uns nicht bekannt. Für eine höhere Spieleleistung wird Ihr Bekannter aber nicht um den Kauf einer besseren Grafikkarte herumkommen.

Prozessor-Update

Ich habe vor, meinen PC aufzurüsten. Deshalb habe ich mir überlegt, einen Athlon XP 2400 T-Bred für 70 Euro zu kaufen. Zurzeit habe ich einen Duron 1.300. Mit dem Mainboard dürfte es ja keine Probleme geben, da beide CPUs ja auf dem Sockel A von AMD basieren. Oder täusche ich mich?

MATHIAS GRÜNEWALD, PER E-MAIL

Bei einem Wechsel von Prozessoren mit demselben Frontside-Bus, wie in diesem Fall von 133 MHz, gibt es keine Probleme. Wenn Sie allerdings statt dem 2400+ aufgrund des niedrigen Preises einen 2500+ kaufen, können Schwierigkeiten auftreten, falls Ihr Mainboard einen FSB von166 MHz nicht unterstützt. Der Prozessor würde in diesem Fall nur mit 1.463 MHz anstatt mit 1.833 MHz laufen. Grund hierfür ist, dass sich der Prozessortakt aus dem Frontside-Bus multipliziert mit dem so genannten Multiplikator zusammensetzt. Ist der FSB nun geringer, fällt auch der Gesamttakt geringer aus.

Thief: Deadly Shadows

Mit zitternden Fingern stochert er mit dem Dietrich in dem verflixten Schloss herum, nur noch wenige Sekunden, bis gleich wieder eine Wache im Gang auftaucht - klick, endlich offen ... Keine Frage, Timing und Können sind gefragt, um ein Meisterdieb zu sein. Wir helfen Ihnen dabei.

Das Leben als Meisterdieb

Lauschangriffe

Wer das Maximum aus dem Spiel herausholen will, muss schon ein wenig Geduld mitbringen. Einfach nur dem Hauptmissionsziel zu folgen, ist schnell erledigt – aber die vielen Stehlereien so nebenher machen einen noch größeren Reiz aus. Fast an jeder Straßenecke oder in Zimmern wird man Ohrenzeuge von Gesprächen zwischen den Bürgern der Stadt. Nehmen Sie sich die Zeit, solche Dialoge bis zum Ende zu verfolgen, daraus ergibt sich so mancher Hinweis, wo fette Beute zu holen ist.

Taschendiebstähle

1. Die Spielwelt von **Thief 3** ist ein wahres Eldorado für Taschendiebe. Achten Sie auf die vielen Passanten – meistens tragen sie wertvolle Gegenstände bei sich. Geldbörsen, die locker am Gürtel hängen, vergoldete Brillen, die beim Vorbeigehen hübsch funkeln, und jede Menge Schmuck, der offen getragen wird. Schleichen Sie solch lohnenswerten Objekten hinterher und warten Sie einen günstigen Moment ab, um schnell zuzugreifen. Wenn Sie in Reichweite sind, leuchten die entsprechenden Gegenstände kurz bläulich auf. Geldbörsen lassen sich in der Regel einfach so vom Gürtel stehlen. Bei Schmuckgegenständen kommt meistens der Knüppel vorher zum Einsatz.

2. Denken Sie daran, Ihre überwältigten Gegner in dunkle Ecken zu befördern, denn es wird Alarm ausgelöst, sobald ein Opfer entdeckt wird. Achten Sie auch auf Marktstände, Schreibtische, Regale und so weiter. Oft liegen an solch unscheinbaren Plätzen Münzen oder andere wertvolle Gegenstände herum.

Wiederholungstäter

Zwischen den Story-Missionen haben Sie immer wieder Zeit, sich in der Stadt umzusehen. Witzigerweise sind jedes Mal die Fundorte mit neuem Diebesgut oder Ausrüstungsgegenständen gefüllt. So finden Sie im Zimmer des Vermieters stets Pfeile (beziehungsweise Wasserpfeile im Brunnen des Südviertels) vor.

Cool bleiben

Sollte es einmal dazu kommen, dass Wachen Sie entdecken oder ein niedergeknüppelter Charakter gefunden wurde, suchen Sie sich eine ruhige, dunkle Ecke, möglichst etwas abseits vom Tatort. Warten Sie dort gemütlich ab, bis wieder Ruhe eingekehrt ist.

Thief meets Hitman

Garrett kann auch als skrupelloser Meuchelmörder raubend durch die Häuser ziehen; dazu sollte er sich im Bogenschießen üben. Mit den Breitkopf- und Feuerpfeilen lässt sich so gut wie jeder Gegner aus dem Weg räumen, vorausgesetzt der Treffer sitzt. Garrett sollte vorwiegend auf Kopf und Brust zielen – Treffer in diesen Körperregionen sind tödlich.

Bombig

Garrett trägt die verschiedenen Bomben nicht nur zum Spaß mit sich herum. Trotzdem sind die Dinger eher als Notlösung anzusehen. Wenn es mal brenzlig wird, ist eine Blitzbombe praktisch, um sich schnell und ungesehen aus dem Staub zu machen. Natürlich versetzt eine solche Aktion die Gegner in Alarmbereitschaft und Sie müssen, wie zuvor beschrieben, ein wenig ausharren, bis wieder Normalität herrscht.

Mission 1: Zum blauen Reiher

Wie komme ich an den Kerzenhalter in der Truhe?

Folgen Sie der Wache, die Sie mit dem Lärmpfeil weggelockt haben. Wenn die Wache in die Zimmerecke rechts marschiert, huschen Sie schnell rein und schnappen sich den Kerzenhalter.

Wie stibitze ich den Samtbeutel?

Achten Sie auf die schattige Nische zur Rechten und beobachten Sie den Weg der Wache. Schleichen Sie der Wache hinterher und an ihr vorbei, um in die Nähe des Beutels zu gelangen.

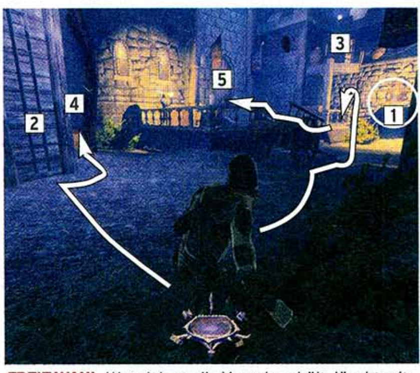
Mission 2: Das Ende einer Blutlinie

Muss ich die Fackel am Löwenkopf löschen?

Nicht unbedingt, Sie können auch linksherum durch das Fenster ins Gebäude klettern. Ansonsten halten Sie sich an den Plan, setzen einen Wasserpfeil ein und klettern über die Leiter zur Linken auf die Mauer hoch. Der Koch hält Wort und öffnet die Tür.



AUFTAKT Gleich zu Beginn wird Ihre Diebeskunst richtig gefordert. Behalten Sie die Patrouille im Blick, die zwischen Tisch und Tresen hin- und herläuft.



FREIE WAHL Wer sich an die Vorgaben hält, löscht mit einem Wasserpfeil das Feuer (1), klettert die Leiter (2) hoch und betritt das Gebäude durch die obere Tür (3). Alternativen: Durchs Fenster an der Seite (4) oder dreist an den Wachen vorbei durchs Haupttor (5).

Diebestour: Vorderseite des Schlosses

Nehmen Sie sich die Zeit, um das Erdgeschoss in diesem Bereich des Gebäudes gründlich abzusuchen. Es ist nicht notwendig, hier auch nur eine der Wachen auszuschalten. Achten Sie auf die Patrouillen und prägen Sie sich einfach die Zeitfenster ein, um schnell Beute zu machen und wieder im Schatten zu verschwinden. Oberhalb der Haupttreppe müssen Sie auf den Bediensteten achten. Wenn Sie in das verschlossene Zimmer dort möchten, legen Sie den Diener am besten schlafen. Sie finden in diesem Abschnitt auch einen Zugang zu den inneren



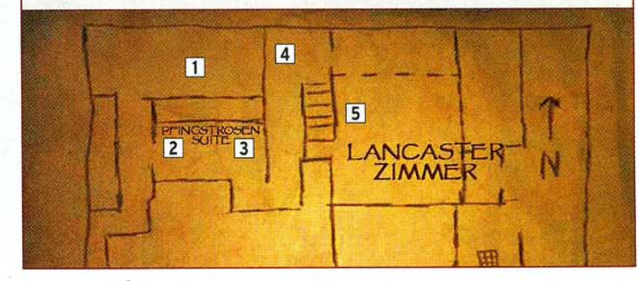


BEUTELSCHNEIDER Kein Zeuge in der Nähe und das Gold direkt vor der Nase, besser geht's nicht. Greifen Sie zu und stehlen Sie sich in der Dunkelheit davon.

Beutegut (Mission 1: Zum blauen Reiher)

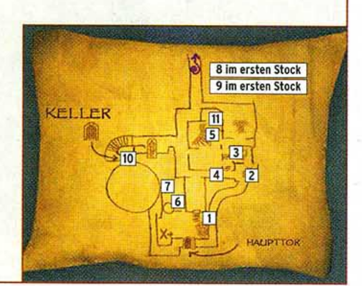
Außer dem Becher, auf den Sie das Tutorial hinweist, gibt es noch mehr wertvolle Kleinodien, die Sie abgreifen können:

1 Kerzenhalter in der Truhe im Zimmer am Ende des Ganges vor Julians Zimmer
2 Ein wertvoller Teller auf dem Tisch in Julians Zimmer
3 Kerzenleuchter neben dem Bett in Julians Zimmer
4 Becher im Flur hinter Julians Zimmer
5 Becher hinter dem Tresen



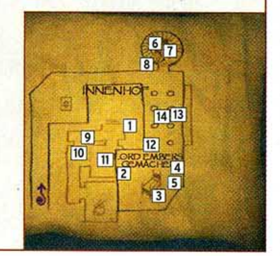
Beutegut Vorderseite des Schlosses

1 Becher auf dem Fass neben der „Koch-Tür“
2 Teller in der Truhe in der südlichen Schlafkammer
3 Becher in der verschlossenen Truhe in der nördlichen Schlafkammer
4 Edelstein in der Statue im Gang bei den Schlafkammern
5 Edelstein auf der Kiste im Haupttreppenhaus
6 Münzen auf dem Tisch im Eckzimmer im Westteil des Erdgeschosses
7 Zwei Kerzenhalter im Regal und ein Becher in der verschlossenen Truhe im Zimmer mit der Wache am Fenster
8 Kerzenhalter oberhalb der Haupttreppe auf dem Tisch beim Diener
9 Becher in der Truhe der verschlossenen Kammer beim Diener
10 Zwei Edelsteine in der Kammer mit dem Opal
11 Das Wandgemälde im Treppenhaus



Beutegut Innere Gemächer

1 Jadering auf dem Holzbalkon im Osten
2 Jadering in der verschlossenen Truhe in Lord Embers Gemächern
3 Becher auf dem Tisch in Lord Embers Gemächern
4 Kerzenhalter auf dem Regal vor dem Bett in Lord Embers Gemächern
5 Rutherford-Medaillon auf dem Kaminsims in Lord Embers Gemächern
6 Münzen im Regal im oberen Turm
7 Vergoldeter Helm in der Truhe im oberen Turm
8 Becher in der Nische am Fuße des Turms
9 Kerzenhalter in der Nische im Gang vor der Küche
10 Teller in der Truhe der Westkammer bei der Küche
11 Becher auf dem Arbeitstisch neben dem Schinken in der Küche
12 Becher auf dem kleinen Tisch neben der Festtafel im Speisezimmer
13 Zwei Kerzenhalter auf dem Regal im Speisezimmer
14 Zwei Becher auf der Festtafel in der Speisekammer



Gemächern. Der zweite Zugang befindet sich im Erdgeschoss im Westflügel der Anlage.

Wie komme ich an das Wandgemälde?

Im oberen, verschlossenen Zimmer des Haupttreppenhauses finden Sie außer der Truhe eine große Kiste, die an der Wand steht. Schauen Sie mal genau hin, hinter der Kiste versteckt sich eine Öffnung in der Mauer. Dummerweise lässt sich die Kiste aber nicht bewegen. Da hilft nur rohe Gewalt. Schlagen Sie mit Ihrem Knüppel unentwegt auf das hölzerne Monstrum ein, irgendwann zerbröselt das gute Stück mit lautem Getöse. Kriechen Sie in die Öffnung und auf den Balkon. Jetzt greifen Sie sich das Wandgemälde.

Diebestour: Innere Gemächer

1. Wenn Sie nicht über die Haupttreppe in diesen Abschnitt gelangt sind, müssen Sie an der Wache im Innenhof vorbei. Warten Sie, bis die Patrouille vorbei ist, und schleichen Sie ihr hinterher bis zum Fahrstuhl. Oben angelangt, dringen Sie in Lord Embers Gemächer ein. Achtung: Außer der Wache lässt sich auch der Lord höchstpersönlich in regelmäßigen Abständen im Flur blicken. Beobachten Sie die Figuren im Schutz einer Säule und pirschen Sie in einem günstigen Moment hinter der Wache her und klettern Sie durch das offene Fenster auf den Holzbalkon.

2. Auf dem Balkon ist noch ein zweites Fenster, durch das Sie in das Privatgemach einsteigen. Drinnen müssen Sie höllisch aufpassen, da Lord Ember durch das Zimmer streift. Bleiben Sie immer im Schatten und nutzen Sie die Momente, in denen der Lord weg ist, um Beute zu machen. Der Hebel für die Kellertür ist übrigens die verloschene Fackel rechts neben dem Schreibtisch.

3. Ganz oben im Nordturm finden Sie einen vergoldeten Helm. An der Wache davor können Sie nicht vorbeischleichen, Sie müssen ihr wohl oder übel eine Kopfnuss verpassen.

Wie komme ich in die Nische am Fuß des Heerturms?

Klar können Sie der Dame im Treppenhaus einfach eins über den Schädel ziehen, aber mal ehrlich, das ist ja wirklich keine große Kunst. Als Meisterdieb gehen Sie filigraner vor. Schleichen Sie behutsam hinter der Lady her, bis sie vor den Kisten steht, und löschen Sie blitzschnell die Kerze darauf. Jetzt pirschen Sie geduckt an den Kisten vorbei und in die Nische, ohne Alarm auszulösen.

Was gibt's im Erdgeschoss?

Im Speisesaal des Lords warten noch so manche Gegenstände darauf, von Ihnen eingesackt zu werden. Doch Vorsicht, das Kaminfeuer in der Halle lässt sich nicht löschen – daher müssen Sie die Bediensteten gut beobachten und im geeigneten Moment an den Tisch huschen, sich die Beute schnappen und schnell wieder in den Schatten eintauchen.

Garretts Haus, Tag 1

Diebestour: Südviertel

1. Statten Sie Ihrem Vermieter einen kleinen Besuch ab. Dort gibt es einen Hinweis auf einen Schatz. Knüppeln Sie die Wache im Flur nieder, um in Ruhe die beiden Zimmer zu durchsuchen.

2. Auf der Straße werfen Sie mal einen Blick in den Brunnen – dort befinden sich zwei Wasserpfeile. Einer der beiden plaudernden Bewohner dort trägt übrigens Schmuck und einen Schlüssel bei sich, den Sie stibitzen können.

3. In der südlichen Gasse läuft ein weiterer Bewohner mit Schmuck am Hals herum. Achten Sie auch auf Geldbörsen, die manche Einwohner offen am Gürtel tragen. Schleichen Sie solchen Gesellen hinterher und greifen Sie zu – wem das zu mühselig ist, der muss den Knüppel einsetzen und die Opfer verstecken.

4. Im Gebäude neben dem Brunnen finden Sie in der Truhe eine Blitzbombe und einen Heiltrank. Im oberen Stockwerk stauben Sie noch einen Heiltrank ab.

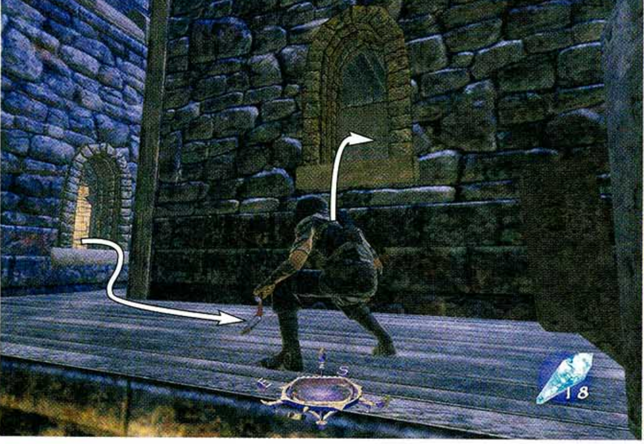
5. In der Dunkelgasse lässt sich meistens noch ein Bewohner um sein Hab und Gut bringen. Achten Sie auf die Büsche gegenüber von Perrys Laden, dort liegt ein Moospfeil herum.

Elizabeth und ihre Schläger

1. Zurück im nördlichen Abschnitt des Südviertels lauern Elizabeth und ihre Typen vor dem Tor nach Stonemarket. Belauschen Sie das Gespräch. Folgen Sie danach Lady Elizabeth entweder direkt oder durch den Gang, der sich unter der Veranda des südlichen Hauses am Stadtbrunnen befindet.

2. Warten Sie, bis der Schläger bei der Lady war, und knüppeln Sie ihn im Gang nieder. Vergessen Sie dessen Geldbeutel nicht. Schicken Sie nun die Lady ins Reich der Träume.

3. Geben Sie dem Aufpasser am Tor eins auf die Rübe und tragen Sie ihn zu Lady Elizabeth. Jetzt ist der Weg nach Stonemarket frei.



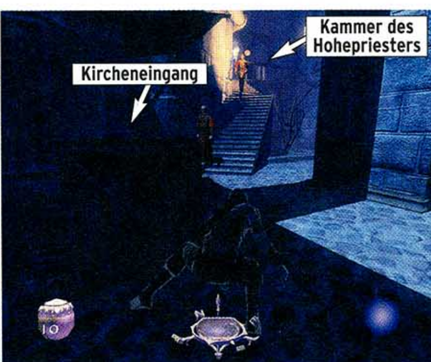
FENSTERLN Der einfachste Weg in Lord Embers Gemächer führt durch die Fenster und über den Balkon. Auf dem Holzboden liegt übrigens ein Ring.



MARKTTAG Warten Sie, bis der Händler (1) kurz weggeht, und achten Sie darauf, dass keine Passanten (2) in der Nähe sind, wenn Sie zugreifen. Drei Münzstapel liegen auf dem Tresen.



OHNE MOOS NIX LOS Dank des Moosteppichs (1) landen Sie lautlos auf dem Boden, um die Kerze (2) zu löschen. Jetzt kommen Sie ganz nahe an Cothron (3) heran und schnappen sich die Beute.



AUFGELAUERT Nachdem Sie die Glocke geläutet haben, warten Sie dezent im Dunkeln, bis der Priester samt Wache in der Kirche verschwunden ist. Pirschen Sie danach die Treppe hoch, um an das heilige Symbol zu gelangen.



KIRCHENRAUB Löschen Sie die drei gezeigten Lichtquellen. Jetzt müssen Sie nur noch die Wachen im Blick behalten und können unbemerkt den Altar plündern. Wer mag, knüppelt die Wachen nieder.

Beute im Südviertel

1. Pokal auf dem Schreibtisch im Zimmer des Vermieters
2. Zwei Kerzenhalter auf dem Sims im Zimmer des Schnarchers
3. Pokal auf dem Kaminsims im Zimmer neben dem Schnarcher
4. Münzen auf dem Tresen des Marktstandes
5. Silbernes Messer auf dem Tisch im Gebäude neben dem Brunnen
6. Halskette in der Truhe oben im Gebäude neben dem Brunnen
7. Geldbeutel unter dem Gitter in der Dunkelgasse
8. Geldbeutel auf dem Tisch bei Lady Elizabeth

Stonemarket-Plaza

1. Löschen Sie als Erstes die Fackel am Eingang der Taverne. So können Sie in aller Ruhe das Schloss knacken. Innen ist es viel zu hell – löschen Sie also Kerzen und Fackel. Oben finden Sie geschlossene Fensterläden vor, öffnen Sie die Läden gegenüber der Nische mit der einzelnen, sitzenden Wache.
2. Springen Sie zum Balkon rüber und lauschen Sie dem Gespräch an der Tür. Natürlich kümmern Sie sich später selbst um die Sache mit dem Dolch. Verfrachten Sie den Händler ins Reich der Träume und legen Sie ihn auf dem Balkon ab. Wenn Sie mit Ihrer Diebestour in diesem Abschnitt fertig sind, schleichen Sie nach Osten zum Stonemarket.

Beute Stonemarket-Plaza

1. Zwei Flaschen im Weinregal hinter dem Tresen der Taverne
2. Münzen auf dem Tisch in der Taverne
3. Flasche auf dem Tisch oben in der Taverne bei der sitzenden Wache
4. Münzen auf dem Wandregal bei den beiden Wachen oben in der Taverne
5. Geldbeutel in der Truhe des Händlers neben der Taverne
6. Münzen auf dem Tisch in der Wachstube
7. Münzen und ein Edelstein im Haus des Edelsteinschneiders gegenüber dem Altstadttor
8. Ring auf dem kleinen Tisch im ersten Stock im Haus des Edelsteinschneiders
9. Zwei Becher in der Truhe im ersten Stock im Haus des Edelsteinschneiders
10. Münzen im Schmelzofen der Rüstkammer
11. Münzen und Halskette in der verschlossenen Truhe in der Rüstkammer
12. Ring auf der Kiste im Treppenhaus der Rüstkammer
13. Ring auf der Kommode bei Cothron im Zimmer
14. Goldener Dolch in der verschlossenen Truhe in Cothrons Zimmer
15. Ring und zwei Heiltränke in dem Häuschen westlich der Rüstkammer
16. Edelsteine am Fuß der Gargoyle-Statue im Terces-Hof

Stonemarket

1. Vor der Kathedrale lungert ein Gaunerpärchen herum. Belauschen Sie die beiden; die Karte, von der die beiden reden, hängt offen am Gürtel des männlichen Gauners – holen Sie sich das Teil.
2. In der südlich gelegenen Wachstube wird eine merkwürdige Kreatur gefangen gehalten – befreien Sie den Gefangenen und holen Sie sich dann die Karte der Kurshok-Zitadelle aus der Zelle. Achtung, die Kreatur wird auf ihrer Flucht für einige Unruhe sorgen, sodass die Stadtwachen aufgeregt durch die Straßen laufen. Warten Sie am besten an einem stillen Örtchen, bis sich die Lage entspannt hat.
3. Gehen Sie anschließend die Straße nach Norden weiter – auf der linken Seite ist ein Zugang in das Haus des Edelsteinschneiders, das Sie natürlich ausrauben.

Wie komme ich an die Münzen in der Wachstube heran?

Löschen Sie die Fackel vor der Wachstube, schleichen Sie dann vorsichtig rein und löschen Sie die Kerze. Jetzt lassen sich die Münzen auf dem Tisch und die Pfeile auf dem Regal problemlos entwenden.

Wo ist Cothrons Rüstkammer?

Ganz im Norden finden Sie die Rüstkammer. Vorsicht, drinnen patrouilliert eine Wache. Verschaffen Sie dem Gegner eine Schlafpause und sacken Sie dann alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Den Dolch für den Opferstock der Kathedrale finden Sie in der verschlossenen Truhe ganz oben.

Wie komme ich unbemerkt an den Dolch?

Wenn Sie in der oberen Etage der Rüstkammer sind, klettern Sie über das Himmelbett und löschen die Kerze in der Ecke. Damit Cothron Sie nicht hört, benutzen Sie einen Moospfeil. Platzieren Sie anschließend den Dolch in den Opferstock vor der Kathedrale. Die Belohnung dafür gibt's erst ein wenig später.

St. Edgar

Die Kathedrale

1. Nach Ihrem Plausch mit dem Hüter im Terces-Hof kehren Sie zur Kathedrale zurück. Im Opferstock liegt jetzt die Belohnung für den Dolch, den Sie aus der Rüstkammer gestohlen haben.
2. Im Vorderhof der Kathedrale patrouilliert lediglich ein Hammerit. Löschen Sie die Fackel am Tor und Sie haben keine Probleme mehr im Hof. Schauen Sie unter die Büsche im Westen, dort liegt ein Moospfeil.
3. Im östlichen Innenhof finden Sie einen Wasserpfeil auf dem Brunnen liegend. Etwas weiter östlich versteckt sich ein weiterer Moospfeil unter einem Busch.

Kasernen

1. Knacken Sie das aufwendige Schloss am Kaserneneingang (Fackel vorher löschen) und belauschen Sie die Hammeriten in der Kammer. Sobald die beiden ihre Patrouille aufnehmen, warten Sie auf einen günstigen Moment in der dunklen Eingangskammer und legen den ersten Hammerträger sanft schlafen. Schaffen Sie ihn in die dunkle Kammer und nehmen Sie seinen Schlüssel an sich.
2. Erledigen Sie auch die zweite Patrouille und betreten Sie das obere Stockwerk. Wenn Sie hier fleißig abgestaubt haben, geht es zurück in den Kasernenhof. An der Kirchentür hängt ein wichtiger Hinweis, wie Sie den Hohepriester aus seiner Kammer locken können.

Westflügel

1. Schleichen Sie die Treppen hoch und begeben Sie sich in den östlich gelegenen Glockenturm. Ziehen Sie am Seil und eilen Sie in den Kasernenhof, mit Blick auf die Treppe zum Gemach des Hohepriesters, zurück.
2. Warten Sie, bis der Pfaffe mit seiner Leibwache in der Kirche verschwunden ist. Jetzt können Sie unbeschwert seine Kammer ausrauben.

Kirchengebäude

1. Stöbern Sie durch den oberen Westflügel und erleichtern Sie die Patrouille dort um ihren Geldbeutel. Außerdem finden Sie in der Kapelle ein spezielles Beutestück.
2. Knifflig wird es im Hauptkirchenschiff. Postieren Sie sich am besten in einer dunklen Ecke mit gezücktem Knüppel und lauern Sie der Patrouille auf. Ein Moospfeil leistet hier gute Dienste, um schnell und unbemerkt an die Wache heranzukommen.
3. Problematisch sind die beiden übrigen Gesellen in der Kirche, die den Zugriff auf die Altarschätze verwehren. Die unauffälligste Lösung für dieses Problem: Löschen Sie beide Fackeln an den Säulen und schleichen Sie im Schatten in die Nähe des Altars. Löschen Sie auch dort die Kerze und grapschen Sie nach den Schätzen auf dem Altar.

Westlicher Innenhof

Belauschen Sie die beiden Hammeriten hinter der Kirchentür. Wenn die Patrouille ihren Weg aufnimmt, schleichen Sie zur Mauer rüber und löschen die Fackel an der gegenüberliegenden Wand. Dadurch gelangen Sie unbemerkt zur Wache vor der Fabriktür.

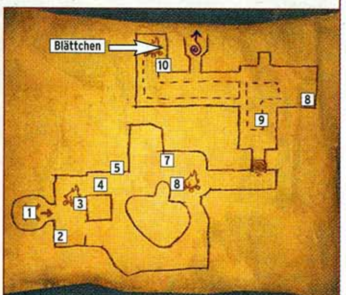
Beute in der Kirche

1. Münzen am westlichen Ende des Vorderhofs
2. Bildnis von St. Edgar im oberen Schlafzimmer der Kaserne
3. Münzen auf dem Tisch neben dem Schnarcher im oberen Schlafzimmer der Kaserne



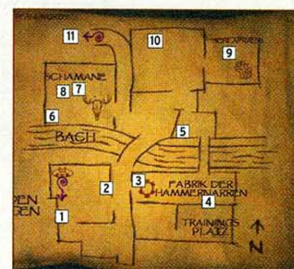
Beutegut bei den Heiden

1 Münzen direkt am Startpunkt in den Höhlen
2 Goldklumpen in der Ecke neben dem Lagerfeuer am Startpunkt
3 Heiltrank auf dem Kistenstapel am Start (hochklettern)
4 Kupferlöffel und Edelstein auf der Kiste im Höhlengang
5 Goldklumpen auf der Erde kurz hinter der Kiste im Höhlengang
6 Pfeile und Münzen in der Kiste der Höhle mit der Notiz am Pfosten
7 Kupfergabel zwischen den Fischen auf dem Boden vor der Notiz am Pfosten
8 Ring in der östlichen Kiste in der Kanalisation
9 Becher auf den Kisten mit den beiden Minen im südlichen Kanalisationsabschnitt
10 Edelstein und Karte in der Kiste bei Blättchen



Beutegut im Heiligtum

1 Edelstein in der Südwestecke des Hofs
2 Kerzenhalter auf dem zerstörten Dach im Hof
3 Becher auf dem Wandregal in dem östlichen Raum mit dem Schutthaufen
4 Alte Statuette oberhalb des heidnischen Maschinenraums
5 Dolch auf dem Boden der Kammer hinter der Brücke
6 Edler Kamm auf dem Gebälk in der Kammer mit der Schamanin mit dem Ritual der Wurzel
7 Becher auf dem Gebälk, schräg gegenüber des Edlen Kamms
8 Schmuckstück und Heiltrank in der Truhe der Schamanin mit dem Ritual der Wurzel
9 Bronzekäfer in der verschlossenen Truhe des Schlafraums
10 Vogelstatue auf dem Gebälk im Gang westlich des Bronzekäfers
11 Zwei Becher in einem der Regale im unterirdischen Gang nördlich der Schamanenkammer



4. Gemälde an der Wand in der Kammer mit dem Schnarcher
5. Krug auf dem Fass neben der Nische mit der Gasbombe (oberer Kasernenbereich)
6. Edelstein in einer Nische im oberen Gang der Kaserne mit dem Fahrstuhl
7. Becher auf dem Fass oben an der Treppe zu den Gemächern des Hohepriesters
8. Kerzenhalter auf einer Bank im oberen Westflügel
9. Zwei Kerzenhalter oben auf dem Regal im Gemach des Hohepriesters
10. Neunschwänzige Katze in der Truhe im Gemach des Hohepriesters
11. Becher auf dem Tisch im Gemach des Hohepriesters
12. Heiliges Symbol auf dem Tisch im Gemach des Hohepriesters
13. Kodex der Ermahnungen in der Kapelle im ersten Stock des Kirchenwestflügels
14. Münzen auf dem Teller auf der Sitzbank in der Kapelle im ersten Stock des Kirchenostflügels
15. Kerzenhalter auf den Kisten im oberen Gang des Kirchenostflügels
16. Teller auf der linken Bank hinter dem Altar
17. Zwei Becher auf dem Altar

Fabrik

Der Kelch des Erbauers

1. Sorgen Sie für zusätzlichen Schatten (Fackel löschen) und schleichen Sie rechts zur Wache am Blasebalg-Regler hin. Sobald diese friedlich schlummert, schauen Sie sich weiter um. Erledigen Sie am besten auch den Hammeriten, der vor der Tür des Reliquiars patrouilliert. Vorsicht – passen Sie auf, dass Sie nicht auf die Metallstege treten, oder setzen Sie Moospfeile ein, um den Schall zu dämpfen.
2. Schleichen Sie im Erdgeschoss nach Westen und Süden bis zum Büro von Inspektor Drept. Lassen Sie die Zellen beim Verbrennungsofen zu – darin finden Sie nur ungemütliche Zombies vor. Gehen Sie weiter in den Lagerbereich und nehmen Sie das unbearbeitete Werkstück vom Regal. Damit schleichen Sie sich zur Gesenkpresse.
3. Nächste Station ist das Reliquiar. Vorsicht, dort patrouilliert ein Hammerit. Schicken Sie ihn am besten ins Land der Träume und legen Sie anschließend das heilige Symbol und das Werkstück in die dafür vorgesehenen Apparate. Nun senkt sich der Käfig, der den gesuchten Kelch des Erbauers enthält.

Beute in der Fabrik

1. Ring am Boden im Verbrennungsofen
2. Kerzenhalter auf dem kleinen Tisch hinter dem Raum mit dem Verbrennungsofen
3. Münzen in der Truhe in der Kammer von Inspektor Drept
4. Kerzenhalter auf dem Bücherregal in der Kammer von Inspektor Drept
5. Münzen im Regal des Lagers
6. Becher und Kerzenhalter im Käfig mit dem Kelch des Erbauers

Die Tatze der Heiden

Wie komme ich zu den Heiden?

Den Zugang zum unterirdischen Bereich finden Sie am Brunnen im Osten des Südviertels. Unten lungern zwei Räuber herum. Warten Sie, bis das Gespräch zu Ende ist und sich einer der Halunken auf Patrouille begibt. Jetzt ist es Zeit, den zweiten Knaben auf Eis zu legen und ihn in einer dunklen Ecke zu verstecken.

Die Wache in der Höhle

Kurz hinter den beiden Räubern hält der erste Heide Wache. Einfach an ihm vorbeizuschleichen ist nicht möglich, selbst bei gelöschter Fackel. Wer es skrupellos mag, zielt mit einem Breitkopfpfeil auf den armen Tropf. Sobald er am Boden liegt, rücken Ihnen zwei Gegner auf den Pelz – verstecken Sie sich nach dem Attentat also besser in den Schatten. Wer es trickreicher liebt, lockt die drei Gestalten einfach mit einem Lärmpfeil weg und schlüpft durch den Eingang in die nächste Höhle. Schauen Sie sich dort um, gegenüber der Kiste hängt ein Hinweis für Ihre Mission am Pfosten. Ein Heide namens Blättchen besitzt eine Karte des Gebiets.

Blättchen und die Karte

Betreten Sie die Kanalisation durch den Gang nach Osten. Arbeiten Sie sich nach Westen vor – dort hält sich Blättchen mit seiner Karte auf. Bleiben Sie in dem oberen Gang und setzen Sie Wasserpfeile ein, um die Fackeln zu löschen. Im Schutz der Dunkelheit können Sie jetzt die Patrouille und Blättchen in den Schlaf „singen".

Heiden-Heiligtum

1. Lesen Sie die Notiz an der Mauer, sofort wenn Sie aus der Kanalisation kommen. Vorsicht: Im Hof patrouillieren gleich zwei Heiden. Im Schutz der Mauer lassen sich jedoch beide nacheinander ausschalten.
2. Klettern Sie über das Gebälk nach oben und schleichen Sie nach Osten. Das große Zahnrad können Sie auf die Heiden darunter purzeln lassen. Schleichen Sie nun über den Balken nach Osten weiter in die Nische, in der eine Treppe nach oben führt.
3. Klettern Sie durch das Fenster hinaus auf ein großes Rohr, auf dem Sie laufen können. So gelangen Sie unbemerkt an den Wachen darunter vorbei. Im Nordwesten der Anlage finden Sie die Schamanenkammer mit der rothaarigen Heidin, die das Ritual der Wurzel bewacht. Lesen Sie das Buch durch.
4. Im Gang vor der Kammer führt im Norden ein Treppengang nach unten, dort müssen Sie hinab. Endlich gelangen Sie in die Höhle, in der Sie das Ritual der Wurzel durchführen müssen. Leider dreht dort ein Monster seine Runden. Legen Sie eine Mine auf den Patrouillenweg – schon ist das Problem gelöst.

Das Ritual der Wurzel

Feuern Sie einen Wasserpfeil auf das blaue Symbol, einen Moospfeil auf das grüne Symbol und legen Sie einen beliebigen Körper in die mittlere Vertiefung. Sollte es sich um einen betäubten Gegner handeln, muss Garrett einen Pfeil in den Körper schießen, damit das Blutopfer erfüllt ist. Nun können Sie sich die Tatze krallen und das Heidengebiet verlassen.

Tag 5 – Die Bibliothek

Was mache ich bei den Hütern?

1. Gehen Sie in die Bibliothek und hören Sie dem Gespräch der beiden Hüter zu. Lesen Sie danach das aufgeschlagene Buch auf dem Pult. Fahren Sie mit dem Fahrstuhl hinunter und lesen Sie auch dort die vorhandenen aufgeschlagenen Bücher und Notizen.
2. Bei Artemus erfahren Sie, dass Sie für die Hammeriten oder Heiden Sympathien erarbeiten können, wenn Sie die entsprechenden Gefälligkeiten erledigen. Wie Sie sich entscheiden, bleibt Ihnen überlassen. Legen Sie sich am besten einen Spielstand an, bevor Sie sich entscheiden, um beide Varianten spielen zu können. Auf einem der Tische bei Artemus liegt übrigens ein Ring herrenlos herum.

Die verbotene Bibliothek

Nachdem Sie Akolyth der Hüter sind und die Glyphen erkennen können, suchen Sie die Schlafkammer im unteren Bereich auf. Dort ist an der Ostwand eine Türglyphe, die Sie direkt in die verbotene Bibliothek führt, wo Sie eine äußerst interessante Unterhaltung mitbekommen. Nehmen Sie sich die Zeit, die Bibliothek nach oben zu durchstreifen. In der runden Kammer im ersten Stock finden Sie in einer Seitennische die Karte des Hüterklosters, die recht nützlich ist. Außerdem finden Sie wertvolle Bücher und andere Kleinodien.

Die Docks

Wo ist der Zugang in die Docks und in die Zitadelle?

Gleich östlich des verschlossenen Stadttores, das zu den Docks führt, befindet sich auch die Glyphentür der Hüter. Gleich rechts neben dem

Stadttor führt eine Nische in die Kanalisation hinunter. Dort finden Sie die Glyphentür zur versunkenen Zitadelle.

Tour durch die Docks

Im Diebesladen finden Sie Kletterhandschuhe und Feuerpfeile – hier sollten Sie einkaufen.
Im Osten entdecken Sie einen Heiden-Schössling. Je nachdem, für welche Fraktion Sie Partei ergreifen wollen, entscheiden Sie sich, ob Sie die Pflanze den Hammeriten oder den Heiden bringen.

Die Abysmal-Gale

Das Geisterschiff

1. Schnappen Sie sich gleich das Weihwasserfläschchen, das gegen Untote hilft. Ansonsten sollten Sie Feuerpfeile im Gepäck haben, andernfalls wird das Unternehmen Abysmal-Gale recht schwer.
2. Schlafenden Zombies bleiben Sie einfach fern. Kommen Sie den Biestern zu nahe, springen sie auf und greifen an. Schleichen Sie vorsichtig durch die Kajüten nach unten – in einigen Kammern ist der Boden eingebrochen, so gelangen Sie tiefer ins Schiff und finden auch den einen oder anderen Gegenstand.
3. Gehen Sie im Unterdeck nach Süden und dann in die Kammer mit dem schlafenden Zombie – dort finden Sie die gesuchte Frachtliste.

Das Haus der Witwe Moira

Bootsfahrt

1. Nördlich der Abysmal-Gale finden Sie in den Docks das kleine Boot, das Sie zum Strandhaus der Kapitänswitwe bringt. Nachdem Sie mit dem Fahrstuhl gefahren sind, löschen Sie eine Fackel im Gang, um die Patrouille im Finsteren abzufangen. Schleichen Sie sich durchs Treppenhaus hoch.
2. Denken Sie daran, dass Sie Kletterhandschuhe besitzen, und klettern Sie damit einfach am Balkon des Witwenhauses hoch. Unter dem Fenster ist eine Klappe, die in einen Lagerraum führt. So gelangen Sie unbemerkt ins Haus. Unter dem Teppich im Lagerraum finden Sie einen Schlüssel.
3. Im Haus patrouillieren überall Wachen – prägen Sie sich erst einmal deren Route ein, bevor Sie blindlings vorstolpern und entdeckt werden. In der oberen Etage gibt es reichlich Schmuck, Gemälde, kurz alles, was ein Diebesherz höher schlagen lässt – wenn da nicht die Wachen wären. Setzen Sie den Knüppel gezielt ein und verstecken Sie überwältigte Gegner sofort.
4. In der Bibliothek finden Sie auf dem Tisch eine Glücksmünze, ein spezielles Beutestück.

Strandhaus

1. Betreten Sie den zweiten Strandhausabschnitt über die obere Etage. Schalten Sie dort gleich die Wachen auf der Balustrade aus, bevor Sie sich umsehen. Knacken Sie nun in Ruhe die Doppeltür nach Norden und spielen Sie dort das Grammophon ab.
2. Gehen Sie nun das große Treppenhaus im Süden hinab. Unter der Treppe gibt es einen Kriechgang, durch den Sie den Wachen aus dem Weg gehen können. So gelangen Sie in das Arbeitszimmer, am Schreibtisch befindet sich an der Unterseite der Schalter für den Geheimraum.
3. Der kürzeste Weg zum Geheimraum in der Galerie führt durch den Speisesaal und die Küche. Am besten bereiten Sie den Weg etwas vor, indem Sie alle Figuren dort aus dem Verkehr ziehen.

Beutegut in der Zitadelle

1 Statue auf der Kiste bei den Wachen
2 Edelstein am Boden vor der südlichen Höhlenwand
3 Kerzenhalter auf dem Steinblock an der Gabelung
4 Edelstein am Boden vor der Treppe zur Arena
5 Kelch unten rechts an der Treppe zur Arena
6 Kelch in der Fensternische in der Arena
7 Dolch in der Truhe unten in der Arena
8 Edelstein in der Südkammer der Arena
9 Zwei Kerzenhalter im Raum westlich der Arena
10 Edelstein hinter der umgestürzten Säule
11 Schmuckstück im offenen Sarg
12 Ring und Kelch südlich des Sarges
13 Schatz in der verschlossenen Truhe im Theater
14 Edelstein auf dem Weg zum Theater
15 Großer Diamant hinter den Heiden im Theater
16 Heiden-Schlachthorn in der unteren Kammer in der Arena
17 Heiltrank im offenen Sarkophag
18 Katzenstatue an der Ostwand des Badehauses
19 Kelch im Becken des Badehauses
20 Beutel mit Münzen bei dem Skelett am Boden
21 Kerzenhalter und Goldteller unter der Feuerschale
22 Kelch in der Fensternische
23 Zwei wertvolle Bücher und Münzen in den Regalen
24 Dolch, Tagebuch und Glyphenschlüssel
25 Edelstein am Boden neben dem Schutthaufen
26 Edelstein und Gobelin in den östlichsten Kammern
27 Edelstein auf den Säulen (über den Balkon hochklettern)
28 Schatz in der verschlossenen Truhe im Thronsaal
29 Schatz in der verschlossenen Truhe im Thronsaal



Das Pavelock-Gefängnis

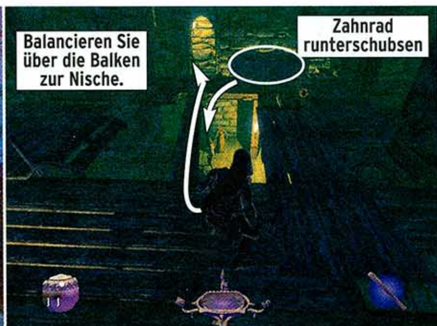
Ausbruch

1. Auch als Meisterdieb können Sie im Knast landen – wenn Sie zum Beispiel aus Versehen in den Docks ins Wasser fallen, erwachen Sie im Knast. Jetzt müssen Sie wissen, wie Sie dort wieder herauskommen. Eine der Wachen trägt einen Schlüsselring bei sich. Wenn sich die Wache umdreht, schnappen Sie sich blitzschnell den Bund.
2. Wenn die Wache außer Sichtweite ist, öffnen Sie Ihre Zelle und huschen nach rechts. Dort ist ein Kriechgang, der Sie zum südlich gelegenen Lichtschalter bei der Asservatenkammer führt. Im Dunklen mopsen Sie der dortigen Wache





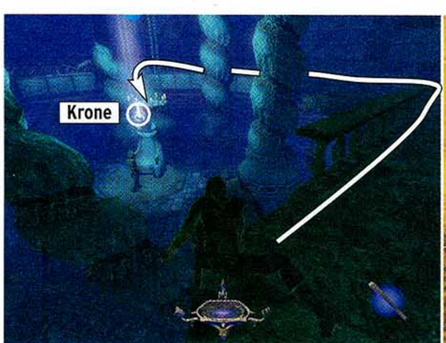
BLITZLICHT An diesem Apparat müssen Sie das unbehandelte Werkstück aus dem Lager bearbeiten, damit Sie es in die Maschine im Reliquiar einsetzen können.



AUSGETRICKST Das große Zahnrad eignet sich hervorragend, um die Heiden darunter auszuschalten. Die hintere Nische führt zu einem Schatz.



ARBEITSPLATZ Sie müssen sich schon bücken, um den versteckten Schalter unter dem Schreibtisch zu finden, der den Geheimraum im Strandhaus öffnet.



ERLEUCHTUNG Schleichen Sie sich auf dem Balkon entlang und hopsen Sie frech auf den Kronleuchter. Schon gehört die gesuchte Krone Ihnen.



FREECLIMBER Neben dem wichtigen Zugang zum Glockenturm der Hammeriten finden Sie an der hinteren Wand auch eine Ölflasche für Ihr Inventar.

den Schlüssel für die Kammer und schon kommen Sie an Ihre Ausrüstung.
3. Sie müssen sich einige Etagen nach oben arbeiten. Im Raum mit dem Fallgitter befindet sich der Hebel dafür links davon. Die letzte Wache blenden Sie einfach mit einer Blitzbombe oder Sie benutzen einen Breitkopfpfeil.

Die versunkene Zitadelle

Das Reich der Echsenwesen

Obwohl die seltsamen Kreaturen viel größer als Garrett sind – auch Kurshoks lassen sich niederknüppeln. Doch Vorsicht, der kiesige Untergrund macht es schwer, sich leise anzuschleichen. Moospfeile helfen da weiter. Klappern Sie nun alle Kammern und Gänge in diesem Abschnitt ab. Neben einigen wichtigen Hinweisen auf diversen Notizen finden Sie jede Menge Schätze in den Gewölben.

Im Herz der Zitadelle

1. Im Badehaus patrouillieren drei Kurshoks herum. Gehen Sie auf Nummer Sicher und ziehen Sie die drei Schuppenwesen aus dem Verkehr.
2. Schleichen Sie zur Bibliothek, dort finden Sie in der westlichen Kammer den gesuchten Glyphenschlüssel sowie Rafes Tagebuch.
3. Östlich der großen Feuerschale in der Bibliothek klettern Sie die Mauer hoch und legen den patrouillierenden Kurshok schlafen. Schleichen Sie sich ganz nach Osten, dort patrouilliert ein weiterer Kurshok-Wicht.
4. Über die Treppen gelangen Sie problemlos in den Thronsaal auf den Balkon. Schleichen Sie dort entlang, bis Sie hinter dem Kronleuchter angelangt sind. Springen Sie auf das edle Stück und greifen Sie sich die Krone.

Einbruch in den Glockenturm

Wo finde ich das höher gelegene Rohr?

Laufen Sie in den Terces-Hof und dort durch die Pforte nach Osten. Blicken Sie hoch, an der Ostwand erkennen Sie das Glyphenzeichen der Hüter. Klettern Sie an dem kleinen Turm hoch und lassen Sie sich auf das Rohr fallen.

Das Ende der Zeit

Der obere Glockenturm

1. Gleich zu Beginn müssen Sie sich mit zwei Hammeriten herumschlagen. Beobachten Sie die beiden Jungs, um den richtigen Moment herauszufinden, in dem Sie Ihren Knüppel sprechen lassen. Unter dem Zifferblatt liegt übrigens ein herrenloser Wasserpfeil herum.
2. Eine Etage tiefer patrouilliert lediglich ein Hammerit. Verschaffen Sie ihm einen verfrühten Feierabend. Auf dem Schreibtisch finden Sie den Plan für die Mechanik des Uhrwerks.
3. Knacken Sie das Schloss an der Tür im Gang und schleichen Sie hinab in die Schlafkammer der Hammeriten. Bescheren Sie der Wache dort süße Träume.
4. Klettern Sie aus dem Fenster der Kammer auf den Steg und achten Sie auf die Wache unter sich. Springen Sie an die Wand gegenüber und klettern Sie hinab. Betäuben Sie die Wache möglichst weit oben an der Treppe, damit der unten postierte Hammerit nichts davon mitbekommt.
5. Benutzen Sie den Fahrstuhl und löschen Sie die Fackel hinter der Gittertür. Springen Sie auf den tiefer gelegenen Steg und von dort weiter hinab auf den Steg unter dem Hammer-Symbol (Fackel vorher löschen). Jetzt klettern Sie über das quer verlaufende Rohr weiter hinab bis auf den Boden.

Beute im Glockenturm

1. Statue in der Truhe rechts beim ersten Schwungrad
2. Diamantgetriebe in der höher gelegenen Nische rechts vom Zifferblatt
3. Münzen und Heiltrank in der Truhe im Gang des zweiten Stockwerks
4. Becher und Kerzenhalter auf dem Schreibtisch im Gang des zweiten Stockwerks
5. Geldbeutel bei der Wache in der Schlafkammer
6. Becher auf dem westlichen Regal in der Schlafkammer
7. Besteck auf dem kleinen Tisch in der Schlafkammer
8. Geldbeutel in der verschlossenen Truhe in der Schlafkammer
9. Ölflasche und Kupferkamm in der offenen Ecktruhe der Schlafkammer
10. Zwei Kerzenhalter und eine Mine in der Truhe in der Etage mit dem Fahrstuhl
11. Ring im Kriechgang in der Etage mit dem Fahrstuhl
12. Schatz in der Truhe der verschlossenen Kammer in der Etage mit dem Fahrstuhl

Unterer Glockenturm

1. Schleichen Sie die Treppe hinab und entsorgen Sie den Hammeriten-Posten. Knifflig wird es, wenn Sie an die Statue in der Südostecke mit den beiden Hammeriten heranwollen. Warten Sie, bis beide von Ihnen wegblicken. Sie können dem auch nachhelfen, indem Sie sich kurz zeigen und dann den Bereich von der anderen Seite betreten.
2. Den Fahrstuhl zur nächsten Ebene finden Sie in der Nordostecke. Unten angekommen, warten Sie, bis die erste Wache vor der Fahrstuhltür kurz anhält. Strecken Sie ihn dann nieder und verstecken Sie den Burschen im Fahrstuhl. Auch die zweite Wache im Gang sehnt sich nach einem Schläfchen.
3. Um an den beiden Wachen hinter dem Torbogen vorbeizukommen, hocken Sie sich ab und lehnen sich so weit in den Gang, dass Sie die Fackel auslöschen können. Löschen Sie auch die Kerze, daraufhin wird die vordere Wache zur Kerze hingehen. Knüppeln Sie nun erst die hintere Wache nieder, dann folgt die zweite Wache. Lassen Sie sich dabei aber nicht von der Patrouille im südwestlichen Gang erwischen.
4. Fahren Sie anschließend mit dem nächsten Fahrstuhl in den Keller.

Keller des Glockenturms

1. Schleichen Sie durch die östliche Kammer (Vorsicht Wache) und drehen Sie dort das Gasventil.
2. Knacken Sie das Schloss an der nördlichen Tür. Dahinter wartet schon der nächste Hammerit auf seinen Mittagsschlaf.
3. Im Büro des Vorarbeiters finden Sie im Wandregal eine neue Karte. Im Gang davor ist der Hebel für den Kohlespender, den Sie betätigen müssen.
4. Schalten Sie nun noch die Hammeriten im Ofenraum aus und Sie können in aller Ruhe die Mechanik sabotieren.

Beutegut im unteren Glockenturm

1. Weihwasser und Gold in der Truhe im Treppenhaus
2. Gold in der Truhe in der verschlossenen Zentralkammer
3. Kerzenhalter in der Seitenkammer in der Nordwestecke des ersten Stocks
4. Statue „Der Stolz des Erbauers" in der Südostecke des ersten Stocks
5. Geldbeutel und Kelch auf dem Schreibtisch im Gang im Erdgeschoss
6. Geldbeutel und Ölflasche in der Truhe hinter dem Schreibtisch im Erdgeschoss
7. Kanne und Becher auf dem Schreibtisch im Büro des Vorarbeiters
8. Gold und eine Mine in der Truhe im Büro des Vorarbeiters
9. Geldbeutel bei der Wache im westlichen Gang hinter dem Büro des Vorarbeiters
10. Geldbeutel bei dem Arbeiter im Ofenraum

Altstadt

Flucht vor den Vollstreckern

1. Hocken Sie sich am Startpunkt gleich hinter den Busch und warten Sie, bis die beiden Vollstrecker ihre Patrouillen aufnehmen. So gefährlich die Burschen sein mögen, auch sie lassen sich durch einen gezielten Knüppelschlag außer Gefecht setzen.
2. Schleichen Sie sehr vorsichtig nach Osten zur Wohnung Ihres Hehlers. Leider gibt es dort keine guten Neuigkeiten – lesen Sie die Notiz im Regal und kehren Sie dann in Ihr Haus im Südviertel zurück. Dort lauert schon ein Vollstrecker auf Sie, den Sie aber niederknüppeln können. Warten Sie nur, bis er im Hinterzimmer verschwindet, huschen Sie dann ins Zimmer und machen Sie die Kerzen aus. So haben Sie genügend Schatten, um den Kerl unbemerkt flachzulegen. Auf dem Tisch in Ihrem Trainingszimmer finden Sie eine neue Notiz.

Hüterkomplott

Abstecher in die Dunkelgasse

1. Schleichen Sie in die Dunkelgasse, dort ist jetzt ein direkter Zugang nach Fort Eisenholz, sodass Sie einige Laufwege sparen können. Wenn Sie schon mal dort sind, sehen Sie sich auch erst mal gründlich um. Es gibt einiges an Beute abzustauben.
2. Nach dem Treffen mit den Hütern auf dem Friedhof kehren Sie in die Bibliothek zurück. Da das Glyphensiegel nicht funktioniert, müssen Sie den Turm der Bibliothek hochklettern und durch das Fenster reinschlüpfen.
3. Benutzen Sie den Fahrstuhl nach oben und schleichen Sie die Treppe zum verschlossenen Büro des ersten Hüters Orland weiter. Dort ist auch der Geheimgang zum nächsten Level.
So viel zum ersten Teil unserer Megakomplettlösung zu **Thief 3** – in der nächsten Ausgabe setzen wir die Diebestour fort. STEFAN WEISS

C

Codename: Panzers

Was viele schon versucht haben, ist jetzt bei Codename: Panzers geglückt: ein erstklassiger Mix aus Taktik und Echtzeit-Strategie mit brillanter Optik und jeder Menge Action. Wir geben Ihnen grundlegende Tipps zum Spiel und führen Sie durch die zwölf Missionen der deutschen Kampagne.

Allgemeines

Spieloptionen

Aktivieren Sie in den Spieloptionen den Punkt „Flagge und Levelanzeige für eigene Einheiten". Für feindliche Einheiten macht diese Einstellung ebenfalls Sinn. Die einzelnen Truppen und Fahrzeuge lassen sich besser erkennen und Sie sehen auf einen Blick, wie erfahren eine Einheit ist.

Tastaturkürzel

Die Steuerung über die Tastatur braucht ein wenig Übung, erleichtert das Spiel aber enorm. Im Gegensatz zur reinen Maussteuerung geben Sie mit Tastenunterstützung schneller Befehle. Wer beispielsweise seinen Panzer einige Meter zurücksetzen will, um aus der Reichweite einer Panzerabwehrkanone zu kommen, drückt **S** und klickt hinter das Vehikel. Wenn Sie erst die entsprechende Schaltfläche suchen und treffen müssen, kann es für den Stahlkoloss schon zu spät sein.

Speichern

Das Spiel wird automatisch am Anfang und am Ende jeder Mission gespeichert. Um nicht laufend manuelle Speicherpunkte anlegen zu müssen, stellen Sie in den Spieloptionen einfach „Autosave" auf fünf Minuten. So haben Sie jede Menge Spielstände und können jederzeit eine neue Strategie ausprobieren. Vor unsicheren oder besonders heiklen Aktionen nutzen Sie einfach die Schnellspeicher-Funktion.

Truppen-Management

Sinnvolle Gruppen bilden

Fassen Sie Ihre Truppen stets zu Gruppen zusammen. Wenn Sie sich eine Aufteilung angewöhnen und dabeibleiben, haben Sie ruck, zuck immer die richtige Einheit am Wickel, ohne lange auf dem Schlachtfeld suchen zu müssen. TIPP: Pausieren Sie das Spiel zu Beginn jeder Mission und legen Sie dann Ihre Gruppen an. Anschließend speichern Sie ab – so müssen Sie nicht alles noch einmal machen, falls Sie einem frühen Überraschungsangriff zum Opfer fallen.

Schnelle Truppenverlegung

Neben den Gruppentasten können Sie mit den entsprechenden Tastenkombinationen entweder alle Truppen (**Strg-A**), alle Panzer (**Strg-T**) oder alle Fußtruppen (**Strg-S**) auswählen. So lässt sich eine ganze Armee schnell und unproblematisch bewegen. Ausnahme: Infanterie in Gebäuden wird von diesen Befehlen nicht beeinflusst.

Infanterie stehen lassen

Auch wenn Ihre Soldaten liegend besser treffen und weniger Schaden einstecken, brauchen sie doch lange, um aufzustehen und loszurennen. Lassen Sie die Jungs lieber stehen, um bei starkem Beschuss schneller fliehen zu können.

Alle Mann stopp!

Panzer greifen in Bewegung selbstständig Feinde an. Die Infanterie tut dies leider nicht und rennt stur weiter, was zu empfindlichen Verlusten führen kann. Wenn Sie also hören, dass ein Feind entdeckt wurde, halten Sie vorsichtshalber sofort die Infanterie an. Am einfachsten geht das mit Tastaturkürzeln: **Strg-S** (wählt alle Soldaten an) und **W** (Befehl: Stopp!).

Taktikschule

Infanterie

Unterschätzen Sie auf keinen Fall den Wert Ihrer Fußtruppen! Die Soldaten sind schnell und sehr schlagkräftig. Oft kommt Infanterie an Stellen weiter, wo die Kollegen in den Panzern das Handtuch werfen. Wichtig ist, jede Einheit ihren Fähigkeiten entsprechend einzusetzen. Beachten Sie außerdem, dass Fußsoldaten mit wertvoller Zusatzausrüstung ausgestattet werden können.

Häuser besetzen und stürmen

Gebäude machen Ihre Infanterie vorübergehend unverwundbar! Besonders in Dörfern und Städten sollten Sie jedes Haus stürmen und sich so Straße für Straße vorarbeiten. Wenn der Feind schon ein Haus in Beschlag genommen hat, können Sie es entweder mit großem Kaliber zerstören oder mit Infanterie stürmen. Zum Häuserkampf eignen sich besonders die MP-Schützen.

Sehen und gesehen werden

Panzer haben nur eine sehr geringe Sichtweite – die Infanterie genießt da einen weitaus besseren Überblick. Halten Sie also stets Ihre Truppen zusammen und kundschaften Sie das Gebiet aus. Besonders Scharfschützen mit Ferngläsern können enorm weit schauen. Sind die Präzisionsschützen noch nicht verfügbar, setzen Sie auf die leichten Spähpanzer. Natürlich lohnt sich auch immer der Einsatz der fliegenden Aufklärer. TIPP: Speichern Sie vor dem Einsatz eines Aufklärers ab und laden Sie nach dem Erkundungsflug das Spiel. Sie wissen jetzt, wo der Gegner steckt, haben aber keinen Aufklärer vergeudet.

Artillerie sinnvoll nutzen

Schalten Sie stets das Verhalten der Artillerie auf „passiv". So verhindern Sie, dass die übereifrigen Geschützmannschaften auf Gegner ballern, die den eigenen Einheiten sehr nahe sind. Natürlich heißt das auch, dass Sie der Artillerie manuelle Feuerbefehle erteilen müssen.

Feindliches Kriegsgerät erbeuten

Versuchen Sie so oft wie möglich feindliche Geschütze und Panzer zu erbeuten, statt sie zu zerstören. Bei Geschützen erreichen Sie dies, indem Sie die Bedienmannschaft mit Infanterie ausschalten. Panzer, die nach dem Einsatz von Flammenwerfern oder Molotowcocktails von ihrer Besatzung verlassen werden, können Sie mit eigenen Fahrern besetzen.

Gezielt angreifen

Weisen Sie nach Möglichkeit manuell Ziele zu. So können Sie die jeweils beste Waffe gegen einen Feind einsetzen. Es macht wenig Sinn, wenn Panzer Infanterie jagen, während in der Nähe noch ein feindlicher Kampfwagen steht. Die wichtigsten Regeln im Kampf:

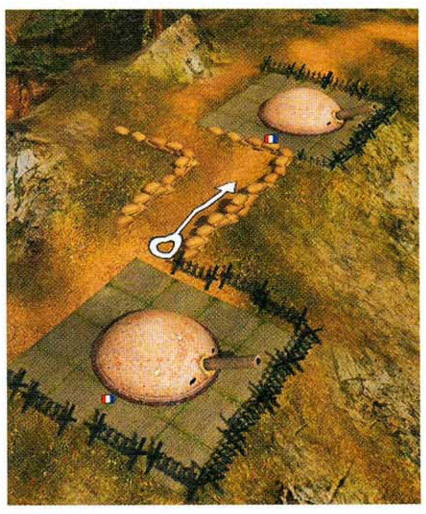
1. Immer den gefährlichsten Feind zuerst angreifen. Zu diesen Primärzielen gehören Panzer, Mörser und Geschütze.
2. Immer erst einen Feind vernichten, bevor das nächste Ziel angegriffen wird.
3. Greifen Sie den Gegner von mehreren Seiten gleichzeitig an.
4. Lassen Sie den Gegner kommen: Einmal angelockt, wird der Feind auf Sie zufahren und sich so in die Reichweite mehrerer Einheiten begeben.
5. Heilen, reparieren und versorgen: Legen Sie nach jedem Gefecht Instandsetzungspausen ein. Versorgen Sie die Wunden der Infanterie und lassen Sie die Fahrzeuge reparieren und neu aufmunitionieren. Natürlich müssen Sie stets mindestens einen Munitions- und einen Reparatur-LKW mitführen.

Panzer im Einsatz

Größter Feind der Panzer sind Minen, Panzerabwehrkanonen (PAKs), Artillerie und natürlich gegnerische Panzer. Außerdem müssen Sie sich vor Mörser-Kanonieren, Panzerjägern und später den Bazooka-Schützen in Acht nehmen. Molotowcocktails, Granaten und Flammenwerfer können zwar sehr gefährlich sein, sollten aber durch die mitgeführte Infanterie rechtzeitig ausgeschaltet werden. Achten Sie stets auf den Zustand Ihrer Panzerung! Bricht eine Seite komplett ein, so bedeutet der nächste Treffer das Ende. Machen Sie es sich zur Angewohnheit, immer die am besten gepanzerte Seite (normalerweise vorne) zum Feind zu richten. Wenn eine Seite beschädigt ist, wenden Sie auf der Flucht dem Gegner eine intakte Seite zu.

Erfahrung sammeln

Jede Einheit sammelt Kampferfahrung, die sich bezahlt macht. Je höher der Rang, desto mehr Schaden wird ausgeteilt. Beispiel: Eine unerfahrene Panzerbesatzung macht im Panzer IV F2 75 Schadenspunkte mit der Kanone. Bei zwei Sternen sind es bereits 82,5 Punkte. Eine Veteranenbesatzung (vier Sterne) richtet bei jedem Treffer satte 90 Punkte Schaden an. Daher ist es wichtig, Einheiten zu pflegen und nach Möglichkeit nicht zu verlieren. Wichtig: Ein verlorener Panzer ist nicht weiter schlimm – schließlich sammelt die Besatzung die Erfahrung und nicht der Blechhaufen. Solange die Mannschaft überlebt, bleibt der Rang erhalten. Wenn Sie nach dem Briefing neue Fahrzeuge kaufen, können Sie Ihrer Besatzung über die Schaltfläche „Fahrzeug wechseln" einen neuen Panzer kaufen. Der alte wird automatisch verkauft und Sie zahlen nur den Differenzbetrag – die Erfahrung geht mit der Mannschaft in den neuen Panzer über. FLORIAN WEIDHASE



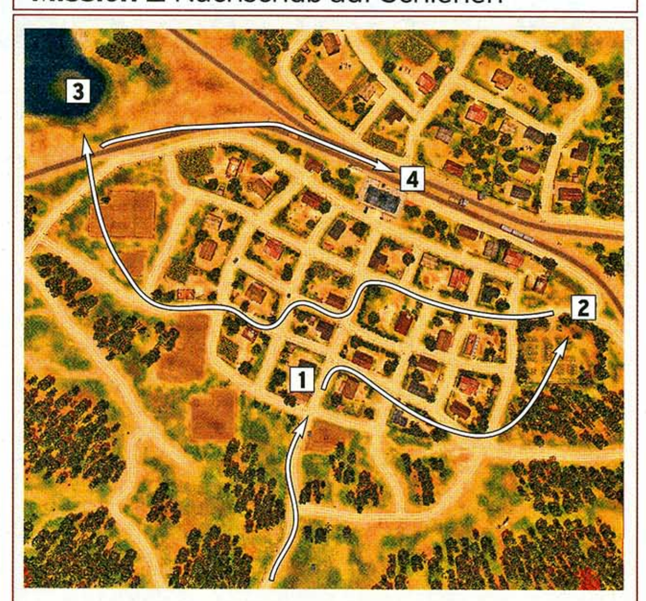
BOMBEN Halten Sie die Maustaste gedrückt, um die Richtung von Bomberangriffen zu bestimmen.

Mission 1 Der Flugplatz



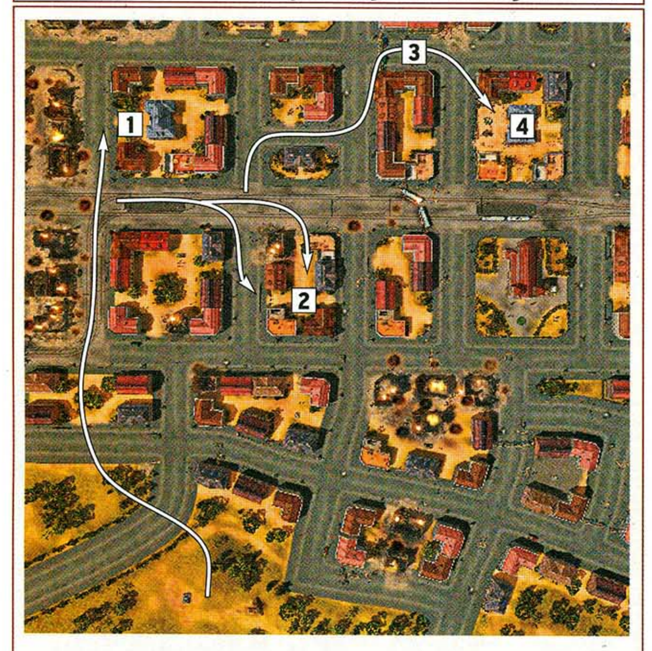
1. Schicken Sie einen Aufklärer über den Flughafen und bombardieren Sie die beiden Flugzeuge am Ende der Startbahn. So ist das Optionalziel sofort erreicht. Nehmen Sie am besten auch gleich die Artilleriestellung direkt neben der Rollbahn aufs Korn.
2. Schicken Sie einige Infanteristen zum LKW und stehlen Sie diesen – auch wenn Sie ihn nicht brauchen, können Sie die Kiste immer noch verkaufen.
3. Folgen Sie dem Weg. Bei Punkt 3 sind einige Infanteristen im Wald versteckt.
4. Auf dem Weg zu der Insel müssen Sie eine PAK vernichten. Lassen Sie die Fahrzeuge zum Depot vorrücken – bleiben Sie in Bewegung, um den Mörsern auszuweichen. Wenn Sie den Stützpunkt übernehmen, ist das Geheimziel erfüllt.
5. Stoßen Sie über die Brücke zum Bauernhof vor.
6. Eliminieren Sie die Brückenverteidigung – das Geschütz kann Ihren Angriff gefährden.
7. Rücken Sie nun auf das Flughafengelände vor und erledigen Sie die Wachtruppen.

Mission 2 Nachschub auf Schienen



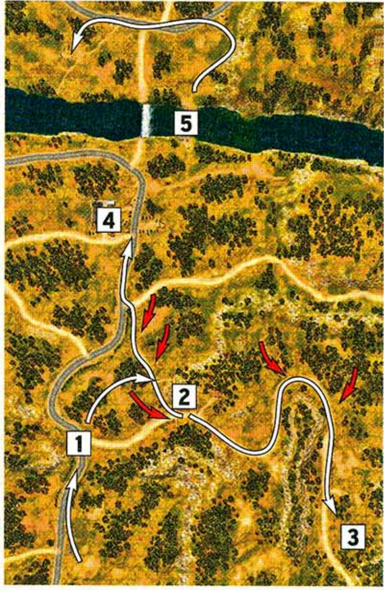
1. Rücken Sie vorsichtig auf die Südseite des Dorfes vor. Nach den ersten Gefechten entdecken Sie hier einen verlassenen Panzer – dieses Gefährt ist allemal besser als Ihr Panzer 1. Lassen Sie also die Besatzung in den erbeuteten Panzer umsteigen.
2. Im Dorf sind viele Häuser besetzt und Sie treffen auf einige Panzer und Geschütze. Nutzen Sie Ihre eigene Artillerie, um den Gegner aus sicherer Distanz unter Feuer zu nehmen. Kämpfen Sie sich bis zum Versorgungsdepot beim Friedhof vor und nehmen es ein.
3. Zwischenzeitlich haben Sie die Notwasserung eines Aufklärers beobachtet. Die Rettung des Piloten ist das Geheimziel. Kämpfen Sie sich quer durch die Stadt nach Westen zum See vor. Vermeiden Sie dabei das Gebiet um den Bahnhof. Per Schlauchboot können Ihre Soldaten den Piloten aus dem Wasser bergen.
4. Fallen Sie nun von Westen her in das Bahnhofsgelände ein. Die Panzer vernichten Sie mit gezielten Angriffen aus der Luft – nutzen Sie alle Luftangriffe für diese letzte Schlacht.

Mission 3 Die Belagerung von Königsberck



Investieren Sie Ihre Prestigepunkte in neue Infanterie (Sanitäter, 2-4 Mörser-Kanoniere und einige MP-Schützen für den Häuserkampf). Panzer brauchen Sie hier kaum.
Hinweis: Die Stadt ist besonders im Ostteil bestens gegen Panzer verteidigt. Wer viel kämpfen möchte, kommt hier voll auf seine Kosten. Unser Weg ist schnell, sauber und ein wenig hinterlistig – funktioniert aber prächtig.
1. Schlagen Sie sich bis zu dem Haus vor. Dort finden Sie den benötigten Schlüssel.
2. Wenn Sie schon in der Nähe sind, erobern Sie das Nachschubdepot.
3. Lassen Sie die Panzer stehen und schlagen Sie sich zu Fuß auf dem eingezeichneten Weg durch. Stürmen und besetzen Sie die Häuser rund um die Villa (4). Sobald ein Soldat auf die Markierung vor der Haustür tritt, ist die Mission gewonnen.

Mission 4 Operation Sichelschnitt

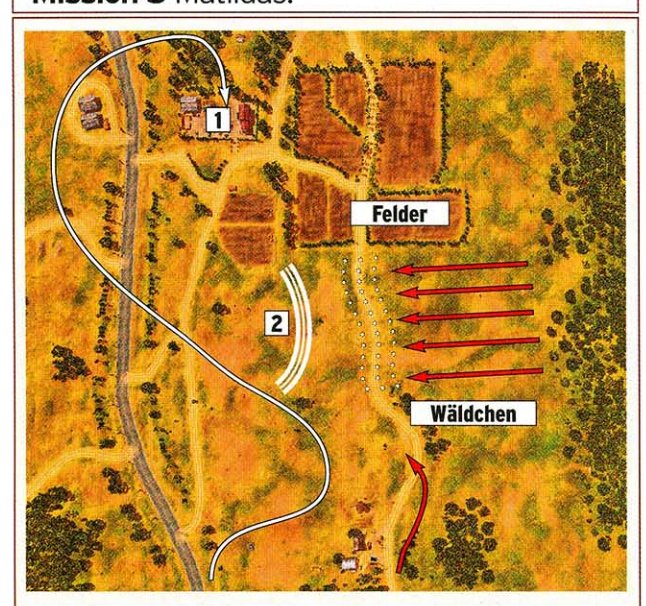




1. Nach dem Angriff der Franzosen aus Westen rücken Sie zur Kreuzung vor. Mit gut gezieltem Mörserfeuer nehmen Sie die Paks schnell auseinander.
2. Sie können die Bunker aus der Luft oder mit folgendem Trick knacken: Wenn Sie von Norden angreifen, sehen die Geschütze Sie nicht. Sie können die Kolosse in aller Ruhe zerstören.
3. Eilen Sie der technischen Einheit zu Hilfe. Der Konvoi nimmt den eingezeichneten Weg bis zum Lager (4). Die roten Pfeile zeigen die französischen Angriffe! Halten Sie Ihre Truppen vor dem Konvoi.
4. Im Lager erhalten Sie neue Befehle.
5. Setzen Sie mit den Schlauchbooten Infanterie über den Fluss. Wenn Sie noch eigene Schlauchboote haben, können Sie diese natürlich auch benutzen. Setzen Sie zur Unterstützung alle verfügbaren Luftangriffe ein. Denken Sie daran, die Infanterie immer in Bewegung zu halten – so werden Sie nicht getroffen. Überrennen Sie alle markierten Geschützstellungen.

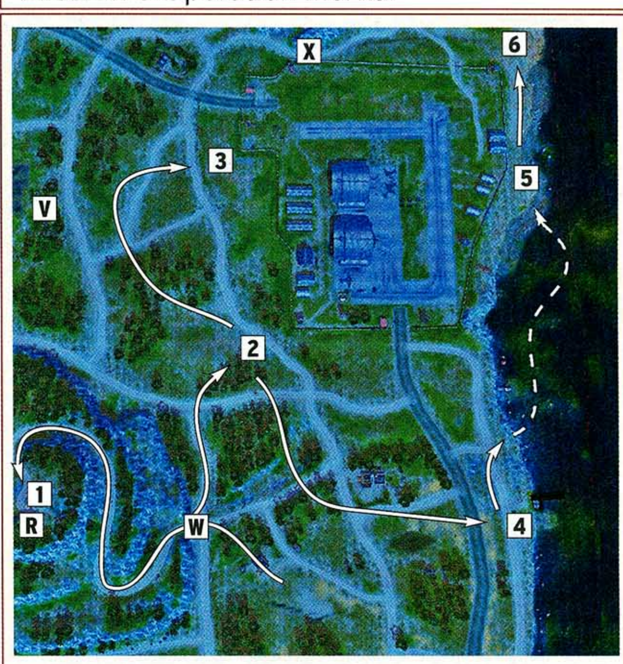
C

Mission 5 Matildas!



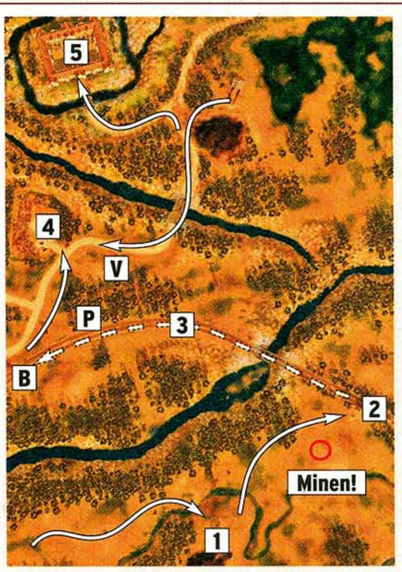
Hinweis: Den Gutshof (1) zu erobern, ist eine Kleinigkeit. **Tipp:** Greifen Sie von hinten an. Sobald Sie das jedoch geschafft haben, rollen etliche Wellen von schweren Matilda-Panzern auf die Straße zu. Die Gegner erscheinen zwischen dem Wäldchen und den Feldern. Legen Sie vor der Einnahme des Hofes Minen an den gepunkteten Linien. Gruppieren Sie zwei bis drei Flammenwerfertrupps mit ebenso vielen Sanitätern. Während sich die restliche Infanterie um feindliches Fußvolk kümmert, stürmen die Flammenwerfer auf die Panzer zu und erhitzen diese. Dank der Sanitäter verlieren Sie bei diesem heiklen Angriff keine Soldaten. Es ist durchaus schaffbar, alle drei Matildas der ersten Welle so auszuschalten. Übernehmen Sie die Panzer mit Ihren eigenen Besatzungen. Die 88er postieren Sie bei Punkt 2 zusammen mit Ihren Truppen. Mit den eroberten Matildas und den Geschützen schaffen Sie die folgenden Wellen locker. Sobald das erledigt ist, müssen Sie nur noch die nachgerückten Einheiten an der Windmühle angreifen und besiegen.

Mission 6 Operation Merkur



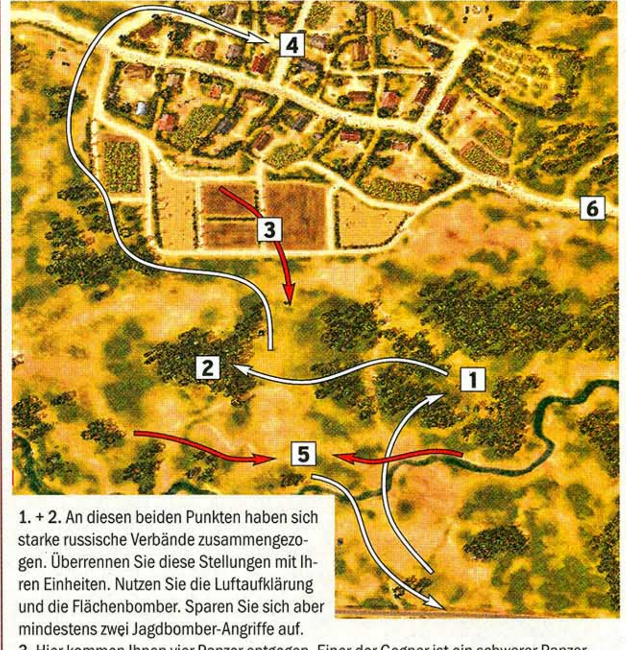
Hinweis: Sie müssen die sechs Luftabwehrkanonen vernichten. Dies machen Sie am besten mit Ihren Mörsern. Das **V** auf der Karte markiert ein englisches Versorgungsdepot. Wer Sanis dabeihat, kann sich den Angriff sparen. Die Reihenfolge, in der Sie die Kanonen ausschalten, ist völlig egal. Um jedoch die britischen Einheiten (**X**) zu umgehen, können Sie nördlich von Kanone 4 per Boot zwei Einheiten nach Norden bringen. Etwas umständlich, aber durchaus elegant. Sind alle Geschütze neutralisiert, sollen Sie den Flughafen angreifen. Sie haben dafür jede Menge Luftunterstützung – also ein Kinderspiel!
Walter und das Geheimziel: Walter treffen Sie bei Punkt **W**. Hier sollten Sie zuerst hingehen – schließlich hat der Bruder Einheiten dabei. Das Geheimziel ist die Radarstation **R**.

Mission 7 Invasion



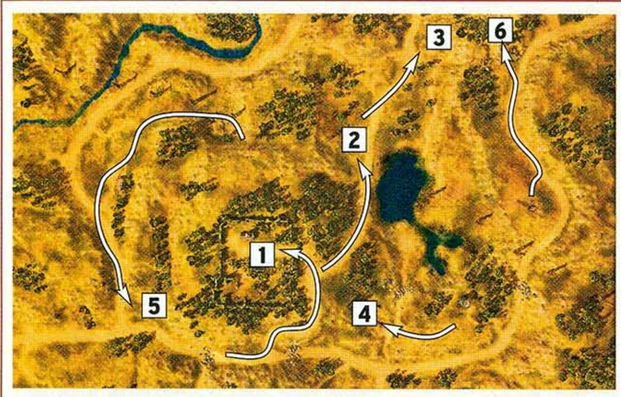
1. Kämpfen Sie sich zur Seilbahnstation vor.
2. Rücken Sie nun auf den kleinen Bahnhof vor. Achten Sie auf die Minen!
3. Lassen Sie eine Infanterie-Truppe mit der Seilbahn fahren (Geheimziel!). Die restlichen Einheiten bringen Sie zum Zug. Laden Sie zunächst MG- und Gewehrtrupps in die Waggons und fahren Sie zum Bahnhof (**B**). Die Russen sehen in dem Zug keinerlei Gefahr! Schalten Sie mit der Infanterie die gegnerischen Fußtruppen entlang der Bahnstrecke aus. Der Zug fährt zurück und holt die Panzerbesatzungen ab. Diese schnappen sich die drei leeren Panzer bei Punkt **P**. Direkt bei Punkt 3 stehen zwei verwaiste Artillerie-Stellungen, die Sie mit der Infanterie besetzen. Ziehen Sie die Panzer zum Schutz hinzu. Jetzt können Sie in aller Seelenruhe die starken Verteidigungen der Russen an der Eisenbahnbrücke vernichten. Nach kurzer Zeit kommen Versorgungstruppen aus Norden: Ein gefundenes Fressen für die Panzer. **Hinweis:** Natürlich können Sie die Truppen an der Eisenbahnbrücke auch ignorieren. Das Gefecht macht aber Spaß und sorgt für viel Erfahrung.
4. Mit der Artillerie und den Panzern können Sie nun eine Großoffensive gegen die Einheiten beim Treibstofflager führen. Nehmen Sie unterwegs unbedingt das Versorgungsdepot **V** ein. Ist der Treibstoff gesichert, fährt eine russische Limousine vor.
5. Fahren Sie mit der Limousine zum Schloss. Anschließend müssen Sie das Anwesen angreifen. Durchstoßen Sie dazu die Verteidigungen an der nördlichen Brücke. Hier kann Infanterie von der Seilbahn wunderbar Ziele aufklären oder dem Gegner in den Rücken fallen. Außerdem haben Sie noch jede Menge Luftangriffe, die Sie hier verwenden können. Sobald das Schloss in deutscher Hand ist, haben Sie gewonnen.

Mission 8 Der T-34



1. + 2. An diesen beiden Punkten haben sich starke russische Verbände zusammengezogen. Überrennen Sie diese Stellungen mit Ihren Einheiten. Nutzen Sie die Luftaufklärung und die Flächenbomber. Sparen Sie sich aber mindestens zwei Jagdbomber-Angriffe auf.
3. Hier kommen Ihnen vier Panzer entgegen. Einer der Gegner ist ein schwerer Panzer vom Typ KV-2. Erledigen Sie das Monster mit zwei Jäger-Angriffen.
4. Um unentdeckt ins Dorf zu kommen, lassen Sie die Panzerbesatzung den eingezeichneten Weg zum T-34 folgen. Der Rest Ihrer Armee lassen Sie südlich vom Dorf stehen.
5. Der T-34 fährt selbstständig zu Punkt 5, wo er von zwei Seiten von Russen angegriffen wird. Der erbeutete Panzer wird lahm gelegt, aber nicht zerstört. Lassen Sie den Koloss also alleine in die Falle tappen. Danach können Sie die Feinde in aller Ruhe besiegen.
6. Um den T-34 wieder fit zu machen, müssen Sie das russische Reparaturfahrzeug erbeuten. So geht das ganz leicht: Lassen Sie direkt über dem LKW Ihre Fallschirmjäger abspringen. Sobald der T-34 repariert ist, können Sie zum Startpunkt zurückkehren.

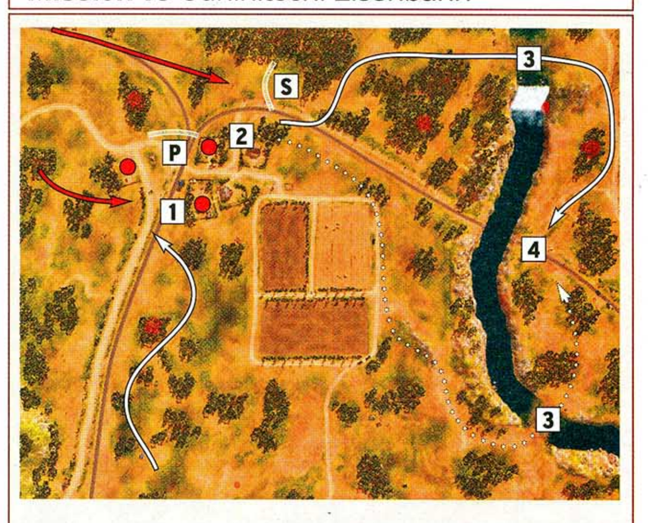
Mission 9 Wolf





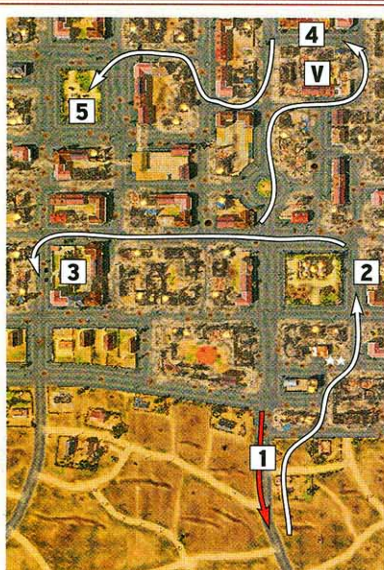
1. Folgen Sie dem Zivilisten. Lassen Sie Ihre Männer am Eingang zu den Ruinen in Deckung gehen. Kurz darauf erscheinen die ersten Partisanen.
2. Mit leichten Blessuren, aber ohne Verluste, geht's weiter den Weg entlang. Unter der Seilbahn treffen Sie auf weitere Partisanen.
3. Laufen Sie bis zum Haus. Der Tunnel bringt Sie zum Turm. Ziehen Sie alle Einheiten durch das Haus zum Turm!
4. Folgen Sie dem Wolf durch die Mine.
5. Erledigen Sie die Partisanen am Minenausgang und folgen Sie dem Weg. Vorsicht: Das Haus ist besetzt. Stürmen Sie es mit den MP-Schützen. Folgen Sie dem Weg weiter zum nächsten Stollen.
6. Besiegen Sie die letzten Partisanen und folgen Sie dem Wolf in die Schlucht. Hier können Sie den Partisanenanführer stellen und in Gewahrsam nehmen.

Mission 10 Suhinitschi Eisenbahn



Hinweis: Für diese Mission sollten Sie sich wenigstens zwei Artillerie-Panzer vom Typ Bison I anschaffen. Für die restlichen Punkte tauschen Sie Ihre Panzer in Typ-IV-F2-Modelle ein.
1. Rücken Sie rasch auf den Bahnhof vor. Direkt an der Weiche stehen einige Einheiten. Die rot markierten Häuser sind mit Infanterie besetzt. Halten Sie Ihre Soldaten rechts der Schienen. Von links kommt nämlich ein russischer Gegenangriff. **Vorsicht:** Sie werden auch von einer Stalinorgel angegriffen – schalten Sie diese so schnell wie möglich aus. Stellen Sie die Schienen so spät wie möglich um, da der Angriff auf den Zug dadurch ausgelöst wird.
2. Um den zweiten Angriff zu vereiteln, bringen Sie Ihre Armee in Stellung (**P:** Panzer, **S:** Soldaten). Bewegen Sie Ihre Einheiten nicht, sondern lassen Sie den Feind kommen. Ballern Sie von Anfang an mit den Bisons in den Tross der Gegner. Sobald der Angriff abebbt, folgen Sie dem linken Schienenstrang – dort verstecken sich noch ein paar Feinde.
3. Der sichere Weg auf die andere Flussseite führt am oberen Kartenrand entlang. Auf der gepunkteten Strecke stoßen Sie auf harten Widerstand. Wer also noch etwas Erfahrung und Action will, beißt sich hier durch.
4. Die Verteidigung an der Eisenbahnbrücke ist im Vergleich zum Dorf lächerlich. Sie können die russischen Truppen dort mit Leichtigkeit überrennen.

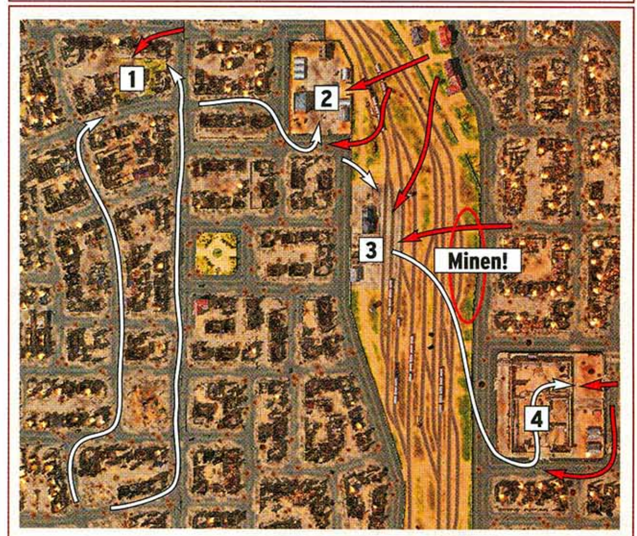
Mission 11 Operation Stör





Hinweis: Mehr als sechs Panzer bringen Ihnen hier kaum etwas. Investieren Sie lieber in Panzerfaustschützen, die nun erstmals verfügbar sind. Panzerjäger haben damit endgültig ausgesorgt.
1. Kaum in Sewastopol angekommen, werden Sie gleich von den Russen empfangen. **Vorsicht:** Stalinorgel!
2. Rücken Sie nach dem Angriff zum ersten Munitionsdepot vor. Hier gilt wie bei allen Stadtkämpfen: Tasten Sie sich langsam vor, besetzen Sie die wenigen noch intakten Häuser und setzen Sie auf Infanterie.
3. Wenn Sie Interesse am Geheimziel haben, stürmen Sie das Haus bei Nummer 3. Hier haben sich zwei russische Minister verschanzt.
4. Über den gut bewachten Platz geht es weiter nach Norden zum zweiten Munitionsdepot. Einen Häuserblock vor dem Lager können Sie eine Versorgungsstation erobern.
5. Nach der Zwischensequenz marschieren Sie zum großen Platz mit der Stalin-Statue. Das Problem mit dem fehlenden Arm löst sich von alleine. Anschließend können Sie sich zurücklehnen und zuschauen, wie auch dieses Minitionsdepot in Flammen aufgeht.

Mission 12 Stalingrad



Hinweis: Führen Sie wenigstens ein Minensuchgerät mit sich! Das erspart Ihnen am Bahnhof einige gesprengte Ketten. Insgesamt wird Ihre Unterstützung an vier Kampforten angefordert. Lassen Sie sich nicht hetzen! Erst, wenn Sie in unmittelbarer Nähe ankommen, starten die Russen einen großen Angriff. Wird eine Stellung dann überrannt, haben Sie die Mission verloren! Halten Sie also Ihre Truppen zusammen und rennen Sie nicht mit einzelnen Einheiten in die Nähe der Ziele. Rote Pfeile kennzeichnen die Angriffsrichtung.
1. Kämpfen Sie sich in Richtung Mittelschule vor. An der Stalinstatue erwartet Sie heftiger Widerstand. Greifen Sie die Gegner von zwei Seiten gleichzeitig an. **Tipp:** Teilen Sie Ihre Panzer in zwei Gruppen und fahren Sie auf zwei Straßen nach Norden. So stehen sich die Fahrzeuge nicht immer gegenseitig im Weg und Sie haben einen besseren Überblick.
2. Eilen Sie nun den Einheiten bei der Fabrik zur Hilfe.
3. Das Bahnhofsgelände wird mit schweren Panzerverbänden und Infanterie angegriffen. Beachten Sie die feindliche Angriffsrichtung! **Vorsicht:** An den Schienen liegen Minen!
4. Folgen Sie zuletzt dem eingezeichneten Weg, um die Halle zu verteidigen.

Hitman: Contracts

Diesmal hat es den eiskalten Glatzkopf schwer erwischt. Im dritten Teil der Reihe durchleben Sie noch einmal die besten Szenen aus 47s Vergangenheit. Von den mannigfaltigen Lösungen haben wir für Sie des Hitmans Königsweg als „Lautloser Killer" beschrieben.

Nachspiel im Sanatorium

Wie komme ich an eine Verkleidung?

Durchsuchen Sie den leblosen Körper nach dem Autoschlüssel und folgen Sie dem grün eingezeichneten Pfad. Beim Ausrufezeichen sacken Sie ein paar Betäubungsspritzen ein. Begeben Sie sich zügig zum Aufzug und fahren Sie in den ersten Stock. Eine vierköpfige Spezialeinheit der Polizei ist bereits im Gebäude, beeilen Sie sich daher. Links neben dem Lift schnappen Sie sich die Polizeiuniform. Nehmen Sie sich dennoch in Acht, die Beamten durchschauen Ihre Tarnung auf kurze Distanz.

Wie kann ich ungesehen fliehen?

Sobald die Polizisten im Ostteil des Gebäudes beschäftigt sind, flitzen Sie zum Treppenhaus im Südwesten. Steigen Sie bis ganz nach oben aufs Dach. Gehen Sie über den Balkon bis an die Front des Gebäudes und nehmen Sie das Präzisionsgewehr an sich. Zurück bei der Tür, feuern Sie eine Kugel auf den rechten Suchscheinwerfer ab und werfen Sie die Waffe weg. Begeben Sie sich erneut ins erste Stockwerk in den großen, runden Operationssaal. Dort eilen Sie durch die Tür im Süden. Mit der Polizeiuniform kommen Sie unauffällig unten an den vier Wachen vorbei. Öffnen Sie die Doppeltür im Osten und laufen Sie die Wendeltreppe bei den Patienten nach oben. Lassen Sie nach Belieben das Enforcer-Gewehr aus der Vitrine mitgehen. Spazieren Sie ruhig an dem Polizisten vorbei und öffnen Sie das Fenster im Westen. Klettern Sie die Leiter nach unten, direkt zu dem Fluchtauto, und geben Sie Gas.

Meat King's Party

Das Mädchen

Im Wagen schnappen Sie sich die Klamotten des Metzgers und legen Ihre Feuerwaffen ab. Verlassen Sie den Kühlwagen und schließen Sie die Türen mithilfe des roten Knopfs auf der Seite des Vehikels. Betreten Sie das Gebäude und laufen Sie zur nördlichen Treppe. Oben gehen Sie dem Metzger im Westen aus dem Weg und durchsuchen den auf der Karte markierten Raum. Nach der kurzen Zwischensequenz schnappen Sie sich die Hand als Beweisstück.

Der Anwalt

Kehren Sie zurück ins untere Stockwerk und warten Sie in der Umkleidekabine, bis sich der Opiumkellner mit seiner kleinen Freundin vergnügt. Da sie als Erste den Raum wieder verlässt, packen Sie den Kerl und verabreichen ihm Beruhigungsmittel, ohne Aufsehen zu erregen. Ziehen Sie sich um, holen Sie eine Pfeife an der Bar und servieren Sie sie dem Anwalt. Sobald er berauscht ist, nimmt ihm der Hitman seine Pistole ab und befördert ihn ins Jenseits.

Campbell Sturrock

Begeben Sie sich zügig zurück nach oben. Diesmal gehen Sie in die andere Richtung, nach Osten. Der Aufpasser lässt Sie nicht durch. Steht er auf dem Dach, schleichen Sie sich hinaus. Neben der gegenüberliegenden Tür erklimmen Sie die Leiter und gehen über den Laufsteg bis zum Dachfenster. Übersehen Sie den Mann auf dem Balkon unter Ihnen nicht! Warten Sie, bis der Boss sein Essen genießt, seine Mädchen verlassen dann geschickterweise das Zimmer. Mit der Pistole des Anwalts haben Sie leichtes Spiel. Machen Sie sich aus dem Staub – ein kleiner Hopser von dem Transporter auf den Hof genügt. Zwar entdecken die Leibwächter die Leiche, das tut Ihrem Rang aber keinen Abbruch.

Die Bjarkhov-Bombe

Fabian Fuchs

Warten Sie, bis die Patrouille neben dem Flugzeug von Ihnen wegläuft, und hasten Sie zu dem Tower im Süden. Unten im Keller schleichen Sie sich ins Wachhaus, betäuben den Burschen vor dem Computer und kehren mit der Kleidung auf gleichem Weg zum Rollfeld zurück. Ihr Ziel ist die Kantine im Norden. Nehmen Sie die kleine Flasche mit Abführmittel neben dem Herd an sich, die Sie in den Borschtsch entleeren. Sprechen Sie mit dem Koch, der Ihnen ein wenig unter die Arme greift. Suchen Sie die Toiletten auf und verstecken Sie sich hinter der Tür. Nachdem Ihr erstes Opfer die Suppe verzehrt hat, tritt es den Gang zum WC an. Schalten Sie den Kerl leise aus. Ziehen Sie seine Jacke an und stecken Sie Ihre Waffe weg.

Kommandant Bjarkhov

Folgen Sie dem Soldaten, der Sie abholt, halten Sie aber gebührend Abstand zu ihm und den übrigen Wachen. Starten Sie den Wagen auf den Gleisen. Auf der anderen Seite des Tunnels geht's weiter nach Süden in das Schiff. Nachdem Sie an den ganzen Wachen vorbei sind, betreten Sie die Kabine des Kommandanten. Nach der kurzen Zwischensequenz warten Sie ab, bis Ihr Opfer den Wodka holt. Er dreht sich noch einmal kurz um, wenn er an dem Tisch steht. Danach schleicht sich Nr. 47 an und erdrosselt den Kerl.



Das Boot

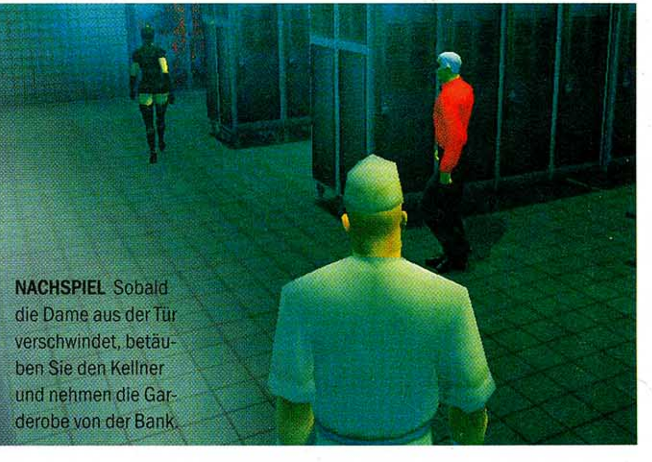
Greifen Sie sich den Universalschlüssel und gehen Sie durch die zweite Tür nach unten. Ganz im Nordwesten holen Sie sich aus der Umkleide einen Schutzanzug und begeben sich ins Innere des U-Boots. Dort nehmen Sie die drei Bomben an sich, die rechts auf den Kisten lagern. Bei den drei Ausrufezeichen an der Außenhaut des U-Boots platzieren Sie je eine Bombe und suchen das Weite. Bevor Sie durch den Stollen wieder abhauen, zünden Sie die Bomben. Weiter weg dürfen Sie nicht, die Reichweite des Senders ist stark eingeschränkt. Achten Sie darauf, dass Sie dabei nicht vom Scharfschützen oder umstehenden Personen gesehen werden. Gehen Sie an Bord des Flugzeugs, um diese Mission abzuschließen.

Beldingford Anwesen

Wie befreie ich Giles Northcott?

Schleichen Sie an den Wachen vorbei und begeben Sie sich zu der Tür im Südwesten. Weiter geht's durch den südlichen Ausgang des Tennisplatzes. Warten Sie, bis sich die Wachen entfernen, und schleichen Sie dann äußerst vorsichtig zu der großen Scheune im Westen. Gehen Sie hinter das Gebäude, am Wasserbassin vorbei durch die erste Tür links. Nehmen Sie das Unkrautmittel und vergiften Sie damit die Tränke der Pferde. Der Stallbursche erleidet einen Schock und verzieht sich auf den Heuboden. Nun legen Sie draußen den Satellitenempfang lahm und locken so die Wachen an die frische Luft. Verstecken Sie sich innen hinter den Strohballen, klauen Sie den Schlüssel aus der jetzt verwaisten Wachstube und befreien Sie Giles aus der Pferdebox. Schwierig-


SCHRECKHAFT Nur dieser Patient schenkt Ihnen Beachtung, wenn Sie das Gewehr beschlagnahmen.


NACHSPIEL Sobald die Dame aus der Tür verschwindet, betäuben Sie den Kellner und nehmen die Garderobe von der Bank.


FLUGSICHERUNG Der Tower ist verwaist, aber im Keller finden Sie sicher eine Uniform.

KANTINE Der Koch kann die lokalen Köstlichkeiten nicht mehr sehen und ist Ihnen gegen ein kleines Trinkgeld gern behilflich.

STRAHLEND In diesem Haus liegt innen rechts der Schutzanzug, ohne den Sie das Atom-U-Boot besser nicht betreten.

keiten kann Ihnen nur noch die Patrouille im mittleren Zimmer bereiten. Sie läuft auf dem Laufsteg über Ihnen.

Lord Winston Beldingford

Marschieren Sie zurück und an der Mauer entlang bis zu dem Gebüsch, wo sich die beiden Sicherheitsmänner treffen. Huschen Sie dem Mann linksherum nach und betreten Sie den kleinen Hinterhof, auf dem Sie sich in die Ecke kauern, bis die dortige Wache weg ist. Nehmen Sie die kleine Treppe nach unten ins Haus. Gleich links um die Ecke befindet sich der Heizungskeller, der mit einem Blitzsymbol auf der Karte markiert ist. Dort stellen Sie das warme Wasser ab. Kehren Sie zurück auf den Hinterhof und steigen Sie die Leiter nach oben auf den Balkon. In dem Schlafzimmer packen Sie das Gift ein, das auf der Kommode steht. Im gegenüberliegenden Badezimmer schieben Sie den Spiegel beiseite und steigen die Treppe nach oben. Schleichen Sie auf den Lord zu. Treten Sie sofort den Rückzug an, wenn er aufsteht, und verstecken Sie sich. Nachdem er das Schlafzimmer verlassen hat, schleichen Sie zu seinem Nachttisch und vergiften die Milch.

Alistair Beldingford

Flüchten Sie erneut in den Gang. Nachdem das Gift wirkt, stehlen Sie sich in den angrenzenden Raum und öffnen einen weiteren Geheimgang hinter dem Bücherregal. Ein Stockwerk tiefer klauen Sie dem Schlafenden den Jagdrock und die Flinte. Damit können Sie sich auf den Fluren sehen lassen. Zwei Zimmer weiter südlich verbirgt sich hinter der Literatur eine Wendeltreppe zum Whiskyfass im Keller – Gift haben Sie bereits. Verlassen Sie das Anwesen und schlendern Sie gemächlich zu Ihrem Ausgangspunkt.

Rendezvous in Rotterdam

Wie bekomme ich die Fotos?

Verlassen Sie sofort den Raum und steigen Sie die Treppe nach unten. Rennen Sie nach Norden die Straße hinunter und über den schmalen Kiesweg am Bretterzaun entlang. An der Ecke steht der Fotograf und pafft vor sich hin. Entwenden Sie ihm die Klamotten und den Umschlag mit den Moneten und ziehen Sie ihn ein Stück ins Dunkel. Eine Spritze genügt, vorausgesetzt Sie gehen zügig vor.

Rutger Van Leuven

Legen Sie Ihre Waffen ab und gehen Sie durch das Gittertor in die Rockerabsteige. Nach der üblichen Abtastprozedur suchen Sie den Barmann im Westen des Ladens auf und folgen ihm nach oben – er bringt Sie zum Obermotz persönlich. Sobald er vor dem Safe steht, macht der Hitman den Kerl alle. Schnappen Sie sich die Bilder aus dem Safe, die richtige Kombination trägt Rutger bei sich.

Klaas Teller

Übers Treppenhaus spazieren Sie ganz runter in den Keller. In dem Nadelstreifenanzug lassen Sie sich dort besser nicht blicken. Drehen Sie Klaas' Peinigern den Saft ab. In der Waschküche im Nordosten bekommen Sie eine Bikerkluft und betreten damit die Folterkammer. Legen Sie den Hebel um und verschwinden Sie aus der Kellertür im Süden. Überqueren Sie den Hof, an dessen Westseite Sie durch die Zaunlücke schlüpfen. Durch das Bauwerk dahinter kehren Sie zu dem Lastwagen vor Ihrem Ausgangspunkt zurück und flüchten.

Tödliche Fracht

Wie komme ich an das Auto?

Betreten Sie das Dirty Rabbit. Heuern Sie das leichte Mädchen hinter dem Schaufenster an. Sie lenkt den Chauffeur auf der Straße ab, sodass Sie in aller Ruhe den Peilsender platzieren können.

Wie gelange ich zum Kai?

Stiefeln Sie weiter zur Fernsehantenne, die auf der Karte mit einem Blitzzeichen versehen ist. Stören Sie den Empfang, wodurch der Fernseher des Pförtners ausfällt. Während dieser den Schaden behebt, schlüpfen Sie durch den Zaun und in das Wachhaus links. Achten Sie darauf, dass sich dort nur ein Polizist befindet und seine zwei Kollegen an der Ecke in ihr Gespräch vertieft sind. Ducken Sie sich, damit Sie der Mann hinter dem Schalter nicht entdeckt, und klauen Sie sich die Uniform aus der Umkleidekabine gleich links um die Ecke. Nun spazieren Sie nach Westen zu dem kleinen Kabuff, in dem Sie sich wiederum verkleiden – diesmal als Hafenarbeiter samt Werkzeugkoffer. Legen Sie alle Waffen ab und gehen Sie nach Süden hinter das Lagerhaus.

Wie schalte ich Boris aus?

Warten Sie etwa eine halbe Ewigkeit an der Tür, bis alle Spezialeinheiten aus dem Raum gelaufen sind und sich das Tor geschlossen hat. Laufen Sie flugs die Treppen hoch und klettern Sie die Leiter auf das Dach. Pirschen Sie sich an den Scharfschützen an, betäuben


SCHLAFLOS Der Lord schreckt leicht hoch und verschwindet ins Badezimmer. Ziehen Sie sich in diesem Fall schnell in den Geheimgang zurück.

FENSTERLN Haben Sie der Dame das warme Wasser abgedreht, schlüpfen Sie unbemerkt über den Balkon ins Haus.



RAUCHPAUSE Den Reporter fangen Sie ab, bevor er sich mit den Bikern zum Plausch trifft.

AUFGEWECKT Dieser Bursche bewacht höchstens den eigenen Schreibtisch. Um die Ecke finden Sie die Umkleide.

ENTSPANNEND Fritz Fuchs schaut nach dem Baden in der Sauna vorbei. Sie natürlich auch.

Sie ihn und nehmen Sie sein Gewehr und die Kleidung. Lassen Sie ihn auf dem Dachboden verschwinden, damit der Hubschrauber ihn nicht entdeckt. Boris erkennen Sie an dem roten Flanellhemd, er läuft zur Brücke hoch. Der Hitman muss ihn ausknipsen, bevor er den Fernzünder in die Hand nimmt und die Ansprache hält, sonst haben Sie verloren.

Wie entwische ich?

Eigentlich schenkt dem Hitman nach dem Massaker kaum jemand Beachtung. Lassen Sie ihn das Scharfschützengewehr weglegen, denn ein Scharfschütze mit Waffe ist eindeutig zu auffällig. Kraxeln Sie nach unten und machen Sie sich aus dem Staub.

Alte Handelstraditionen

Fritz Fuchs

Nehmen Sie den Konferenzausweis mit. Nachdem Sie Ihre Waffen abgegeben haben, begeben Sie sich zum Empfang, um einzuchecken. Gehen Sie in den zweiten Stock des Ostflügels zu Ihrem Zimmer, wo Sie auf den Hotelpagen warten. Sobald er das Zimmer betritt, schnappen Sie sich den Universalschlüssel, der im Schloss steckt. Kehren Sie zum Empfang zurück. Links neben der Treppe knacken Sie das Schloss der Doppeltür, wenn die Patrouille gerade nicht da ist. Sobald der Polizist am Beckenrand in die andere Richtung schaut, gehen Sie zu den gegenüberliegenden Duschen und passen dort Fritz auf dem Weg in die Umkleidekabine ab. Nehmen Sie ihm den Schlüssel für den Röntgenraum ab und gehen Sie auf gleichem Weg zurück. Alternativ stellen Sie sich in die Sauna und drehen den Dampf auf, wenn er gerade am Schwitzen ist.

Franz Fuchs

Gehen Sie in Zimmer 203. Von dort aus springen Sie auf den Balkon Ihres Opfers. Harren Sie links neben der Balkontür aus. Huschen Sie hinter dem Rücken des Wächters ins Zimmer, wenn dieser nach draußen tritt. Überraschen Sie Franz unter der Dusche und fangen Sie den Wächter ab, nachdem er erneut durch die Tür verschwindet. Da Ihr Auftrag in wenigen Minuten erledigt ist, genügt es, den Beschützer draußen zu betäuben. So bekommt auch die nette Dame nebenan nichts mit. Legen Sie ihn mit unter die Dusche. Greifen Sie den Koffer und schwingen Sie sich rüber nach 203. Die Waffen lassen Sie besser hier, Sie benötigen sie ohnehin nicht.

Wie komme ich in den Röntgenraum?

Gehen Sie in den zweiten Stock über die Treppe im Norden, wo Sie nicht kontrolliert werden. Rechts neben dem Metalldetektor im Westen gelangen Sie durch den Notausgang aufs Dach. Der Wächter im Zimmer gegenüber pendelt nur zwischen den beiden Fenstern rechts hin und her, der Kerl im Raum vor der Bombe tut es ihm gleich. Klettern Sie durchs Fenster und schleichen Sie links raus auf den Flur. Betreten Sie das angrenzende Zimmer, wenn der Wachmann links stehen bleibt, und holen Sie sich die C-Bombe aus der Abstellkammer. Kehren Sie auf die gleiche Art und Weise zurück. Mit der Bombe kommen Sie ohne Probleme durch die Kontrollen bis zum Fluchtpunkt. Diese Mission haben Sie erfüllt, ohne auch nur einen Schuss abzufeuern.

Drachenjagd

Von wo aus kann ich schießen?

Diese Mission haben Sie im Handumdrehen erledigt. Gehen Sie durch die Gasse nach Norden und biegen Sie auf der Hauptstraße rechts ab. Klettern Sie die Stufen zu dem Baum hoch, packen Sie das Scharfschützengewehr aus und schauen Sie durch das Tor in Richtung des Pavillons, wo sich die beiden Herren treffen. Den Unterhändler erkennen Sie an dem roten Gewand. Der Hitman gibt einen Schuss auf ihn ab, wirft die Waffe weg und macht sich gemütlich aus dem Staub.

Vorfall im Wang Fou

Wie erledige ich den Unterhändler?

Laufen Sie zu dem Kanaleinstieg vor dem Restaurant. Warten Sie ab, bis die Limousine eintrifft. Der Chauffeur verkrümelt sich in die Gasse, um seine Blase zu entleeren, wo Sie ihn bewusstlos machen. Legen Sie ihn unten in die Kanalisation. Steigen Sie über den Hinterhof des Restaurants durch die linke Tür ein und gehen Sie Treppe nach oben. In dem rot illuminierten Raum stellen Sie sich vor die Doppeltür. Warten Sie, bis der Chinese sich von Ihnen wegbewegt. Stehlen Sie sich durch den Raum nach links bis zu dem Safe, der mit dem Ausrufezeichen markiert ist. Nehmen Sie die Bombe nebst Zünder sowie das W2000 und verkleiden Sie sich. Jetzt nehmen Sie den ganzen Krempel mit zu dem bewusstlosen Fahrer, ziehen seine Uniform an und legen die Bombe ins Auto. Gehen Sie nicht direkt an den Triaden vorbei und meiden Sie die Leibwächter – Chauffeure schleppen auch keine Gewehre mit sich. Begeben Sie sich zurück in die Kanalisation, streifen Sie die Chinesen-Klamotten über und nehmen Sie das Präzisionsgewehr mit. Gehen Sie nach Osten und halten Sie kurz vor den zwei Schurken an der Brücke. Sie schalten fast die ganze Bande mit einem Schlag aus, indem Sie den Wagen an dieser Stelle hochgehen lassen. Halten Sie etwas Abstand, nehmen Sie den Sender zur Hand und gedulden Sie sich, bis die Burschen die Flucht im Auto antreten.

Die restliche Leibgarde

Normalerweise bleiben auf diese Weise nur zwei Zielpersonen übrig. Diese sitzen dummerweise mitten im Restaurant in einem Raum, der nur einen Zugang und keine Fenster hat. Gehen Sie kaltschnäuzig auf dem gewohnten Weg über den Hinterhof in den



EINFACH Der Treffpunkt der Triadenführer ist schwer gesichert – bis auf diese Seite.



ABWEGIG Der Red Dragon verschwindet nur kurz aus den Augen seiner Bewacher. Verpassen Sie den Moment nicht, sonst wird es schwierig.



AUFFÄLLIG Die Verkleidung täuscht nur die Sicherheitsleute. Der Barkeeper durchschaut Sie dagegen sofort.

CHEFKOCH Hitmans Suppe mit Abführmittel überfordert den Vorkoster sichtlich. Er lässt Sie blitzschnell mit Hong allein.

ersten Stock, diesmal allerdings nach rechts am Fahrstuhl vorbei. Gleich hinter der Tür steht ein Posten, der sich eigentlich nicht wegbewegt. Gehen Sie schnurstracks an ihm vorbei und stellen Sie sich rechts hinter den Raumteiler. Er ist misstrauisch und räumt seinen angestammten Platz. Während er seine Runde dreht, nehmen Sie die Leibwächter unten an der runden Tafel mit dem Präzisionsgewehr ins Visier. Es ist etwas schwierig, da sie ziemlich verdeckt sind. Feuern Sie zügig zwei Schüsse ab. Bis jemand etwas bemerkt, sind Sie längst über alle Berge.

Massaker im Fischlokal

Wie erledige ich den Red Dragon?

Bei dieser Mission kommt es vor allem auf Schnelligkeit an, da die Polizisten erst langsam aufmarschieren, um Ihnen das Leben schwer zu machen. Düsen Sie deshalb sofort nach Osten auf den Hinterhof des Fischlokals. Knacken Sie die Kellertür und holen Sie sich rechts im Vorratsraum die Kleider des Kochs. Im Norden passen Sie den ersten Unterhändler ab, der mal für kleine Drachen muss. Zerren Sie ihn in den Kanal, sonst wird er entdeckt, und rauben Sie ihn aus – die Kleidung benötigen Sie erst im späteren Verlauf.

Der Polizeichef und der Diplomat

Begeben Sie sich abermals in den Keller, sabotieren Sie an der Wand vis-a-vis die Gasleitung und betäuben Sie den Koch, der zur Reparatur herbeieilt. Zwischen den Mülltonnen klettern Sie nach unten und holen sich das Rattengift. So ausgerüstet, spazieren Sie durch den Hintereingang in die Küche. Mit dem Pulver versetzen Sie die Drinks, Sie stellen das Tablett auf die Durchreiche und klingeln. In der Ecke sieht Sie der Barkeeper nicht, der Ihre Verkleidung sofort durchschauen würde.

Wie komme ich ins Restaurant?

Nun haben Sie als Red Dragon Ihren großen Auftritt. Damit gelangen Sie ohne Probleme in das Restaurant. Im ersten Stock schieben Sie das Medaillon auf den Tisch und wandeln durch den nächsten Ausgang.

Lee Hongs Ende

Die Vorbereitungen

Besuchen Sie das Restaurant und gehen Sie in die Bar auf der linken Seite. Sprechen Sie den Barkeeper an der Theke an und nehmen Sie seine Einladung ins Freudenhaus mit. Zu guter Letzt stibitzen Sie das Abführmittel aus dem Regal. Gehen Sie zu der von zwei Leibwächtern verstellten Doppeltür. Zeigen Sie Ihre Einladung vor und folgen Sie dem Herrn. Schildern Sie der Puffmutter Ihre Bedürfnisse und verschwinden Sie mit Mei Ling aufs Zimmer. Betreten Sie mit ihr den Balkon, wo Sie links ums Gebäude schleichen. Bleiben Sie nach dem Sprung nah am Geländer stehen, um der Dame zu helfen – sie rutscht sonst ab. Stehlen Sie sich an der rechten Seite über die Brücke, gehen Sie die Stufen nach unten und hinaus auf den Hinterhof, wo Sie dem Mädchen die Freiheit schenken und die Zahlenkombination erhalten. Vorsicht: Dort dreht eine Patrouille ihre Runden! Sobald diese einen Fuß vor die Tür setzt, betäuben Sie sie und klauen ihr den Red-Dragon-Fummel. Bis sie aufwacht, haben Sie bereits die Figur in Ihrem Besitz und tauschen dann ohnehin die Tarnung.

Die Jadefigur

Mit der Verkleidung statten Sie dem Spitzel im Keller einen Besuch ab. An den Wachen kommen Sie immer knapp vorbei, Licht ausknipsen oder gar Waffengebrauch sparen Sie sich besser. Drehen Sie den Burschen möglichst den Rücken zu, bei einem Zweiergespann marschieren Sie mittendurch. Als Dank für seine Befreiung verrät Ihnen der Agent den Standort der Figur, die sich in einem der etwa fünf Safes befindet. Falls Sie in das Anwesen sollen, gehen Sie weiter durch den Keller bis zu dem Steg, wo Sie runterspringen und rechts weitermarschieren. Sie landen so hinter den zwei Wachen vor dem Aufzug, die Sie nicht einmal bemerken. Im Anwesen selbst nehmen Sie den Weg außen herum, sodass Sie hinter den Wachen an der Treppe nach oben schleichen können. Oben passt mal wieder ein Bösewicht auf die Sachen seines Herrn auf. Stellen Sie sich neben die Türen, wenn er aus dem Arbeitszimmer zurückkehrt. Leeren Sie den Geldschrank und entwischen Sie nach dem gleichen Muster wie eben – Alarm löst er nicht aus.

Hongs Ende

Zum krönenden Abschluss kümmern Sie sich um den Triadenführer, der in der Zwischenzeit im Restaurant diniert. Kehren Sie zu der Waschküche im Keller zurück. Heben Sie die Arbeitskleidung des Küchenpersonals vom Boden auf. In der Küche kommen Sie dem Koch gerade recht. Er schickt Sie mit einer Suppe zu Lee Hong, die Sie ihm vorab mit dem Fläschchen Abführmittel vergällen. Ein kleiner Schluck kurbelt die Verdauung des Vorkosters schlagartig an, der alsbald auf dem Örtchen verschwindet. Der Hitman stranguliert derweilen dessen Chef und sieht zu, dass er davonkommt. Ein paar Meter neben dem Hinterhof befindet sich ein Abholpunkt. Sind Sie weg, bevor der Dicke wiederkommt, so stauben Sie die Belohnung ab.

Jäger und Gejagter

Wie entkomme ich?

Lassen Sie alles stehen und liegen und sprinten Sie auf den Flur, bevor die Spezialeinheiten da sind. Gehen Sie geradeaus und gleich in das erste Zimmer rechts. Springen Sie aus dem Fenster auf das Dach vor Ihnen. Unter Ihnen schlendern zwei Polizisten ums Haus. Gegenüber befindet sich ein Gitter, von dem aus Sie sich nach unten auf die Mülltonne gleiten lassen. Das macht etwas Lärm, achten Sie daher darauf, dass die Luft rein ist. Bleiben Sie dem Wachtmeister links dicht auf den Fersen und biegen Sie am Ende der Gasse rechts ab, bevor Sie sein aus der anderen Richtung kommender Kollege entdeckt. Um die Ecke beobachtet ein Sanitäter das Geschehen. Schicken Sie ihn ins Reich der Träume, ziehen Sie ihn ein Stück in die Gasse und klauen Sie die Uniform und den Wagenschlüssel. So erkennt Sie keiner. Machen Sie sich an den Polizeichef von hinten ran, in der Seitengasse haben Sie Deckung. Einen Schuss und einen kurzen Sprint später sind Sie frei – der Krankenwagen im Norden ist das ideale Fluchtfahrzeug.

ANSGAR STEIDLE



ÜBERRASCHUNG Die Herren schauen in die falsche Richtung. Rechts in der Gasse haben Sie Deckung.

SPRUNG IN DIE ... Wenn der Polizist aus der anderen Richtung vorbeigelaufen ist, springen Sie.

...FREIHEIT! Nach der Landung im Müllcontainer laufen Sie links hinter der Wache her.

Port Royale 2

Sie haben sich Ihre Sporen als Händler verdient und bereits einige Aufträge erfüllt? Jetzt wird es Zeit, sich auf ewig einen Platz in den Geschichtsbüchern der Karibik zu sichern. In unseren Tipps erfahren Sie alles über die Aufträge der Vizekönige, die Spielerstädte und den Profi-Handel.

Diplomatie

Gezielte Feindschaft

Ist der Ruf erst ruiniert, lebt es sich ganz ungeniert – dieser Spruch gilt für ein feindliches Verhältnis zu Ländern. Unbeliebter als „feindlich" können Sie nicht sein – also nutzen Sie die Zeit: Plündern und kapern Sie, was das Zeug hält. Ist der Krieg vorbei, können Sie sich bei jedem beliebigen Gouverneur gegen eine stattliche Summe rehabilitieren. Alternativ können Sie sich auch der Piraten annehmen. Um aber in der Gunst einer verfeindeten Nation zu steigen, müssen Sie auch zum entsprechenden Gouverneur reisen und dort vorstellig werden.

Angriffe durch Militärkonvois

Wenn eine Nation Sie nicht leiden kann, werden ihre Militärkonvois Jagd auf Sie machen. Wenn vielleicht gerade kein Krieg herrscht und Sie entsprechend keinen Kaperbrief besitzen, sinkt Ihr Ansehen bei anderen Nationen auch, wenn Sie sich lediglich Ihrer Haut wehren. Kaufen Sie sich lieber bei einem Land frei, als bei allen anderen das sauer verdiente Ansehen zu verlieren.

Der Vizekönig

Empfang beim Chef

Ihre Nationalität spielt keine Rolle – jeder Vizekönig, dessen Nation Sie freundlich gegenüberstehen, wird Sie empfangen. Natürlich brauchen Sie als Leichtmatrose nicht beim Oberchef anzutapsen, bis zum Bootsmann müssen Sie es schon gebracht haben. Der Vizekönig wird Ihnen abhängig von der aktuellen politischen Lage militärische Aufträge erteilen.

Ich bin nicht beliebt genug

Wer noch nicht beim Vizekönig vorsprechen darf, verdient sich seine Sporen am einfachsten bei einem Gouverneur der gleichen Nation. Am schnellsten geht das durch anständige Kaperfahrten mit entsprechender Genehmigung (Kaperbrief). Mischen Sie ein paar Feinde auf und schon kann man Sie besser leiden.

Suchen Sie sich den richtigen Feind aus

Der Vizekönig hat nur die aktuelle Tagespolitik im Kopf. Sie sollten sich aber gut überlegen, mit welchen Nationen Sie sich anlegen. Haben Sie Konzessionen, Betriebe oder Häuser in Städten des Feindes? Wenn ja, müssen Sie damit rechnen, alles in diesen Standorten zu verlieren. Beachten Sie auch eigene Handelskonvois. Wer viel Handel treibt und dabei regelmäßig auf Militärkonvois des Feindes trifft, muss damit rechnen, dass empfindliche Mengen der teuren Fracht geplündert werden.

Eigenes Lager beim König

Es ist sehr vorteilhaft, eine Konzession im Sitz des Vizekönigs zu besitzen. So können Sie jederzeit in den Palast, ohne dort mit Ihrer Flotte zu liegen. Dies ist besonders praktisch, wenn Sie gerade einen Feind so weit geschwächt haben, dass Sie sich vom Vizekönig den Auftrag zur Annektierung einer Stadt abholen können. Außerdem können Sie dann Kanonen im Lager zwischenlagern und dank abgestellter Schiffe im Handumdrehen neue Konvois zusammenstellen.

Die Aufträge vom Vizekönig

Je nach Lage bekommen Sie einen von drei möglichen Aufträgen:

1. Gegner ist zu stark – Militärkonvois angreifen
2. Eigene Flotte ist zu schwach – Militärkonvoi spenden
3. Gegner ist schwach – Stadt annektieren

Die Stärke der Nation des Vizekönigs und des Feindes spielen hier die tragende Rolle. Ob eine Nation „stark", „normal" oder „schwach" ist, hängt von der Anzahl aktiver Militärkonvois und Städte ab. Je kleiner eine Nation ist, desto leichter ist es, dieses Gleichgewicht zu stören. Damit Sie den Auftrag erhalten, eine Stadt zu annektieren, muss der Gegner schwach und der Angreifer stark sein. Überprüfen Sie den Status der Nationen im Menü „Chronik". Falls der Auftraggeber nur „normal" ist, wird er Sie um einen neuen Militärkonvoi bitten, bevor er den Auftrag zur feindlichen Übernahme einer Stadt erteilt. **Tipp**: Die Stärke der Militärkonvois spielt bei der Klassifizierung keine Rolle! Wenn ein Land noch zehn Flotten mit je einem Seelenverkäufer hat, wird es genauso eingestuft, als hätte es ebenso viele komplett ausgestattete Konvois. Lassen Sie also niemals einzelne Schiffe eines Konvois fliehen. Im Zweifelsfall versenken Sie die Feiglinge!

Wie und wann bekommen Nationen neue Konvois?

Militärkonvois werden von außen – also aus Europa – in die Karibik gebracht. Wenn während eines Krieges eine Stadt annektiert wird, kann Nachschub in Form neuer Konvois eintreffen. Prinzipiell gilt: Je mehr eine Nation unter Druck gerät, desto mehr Verstärkung kommt aus Europa. Um ein Land nachhaltig zu schädigen, müssen Sie schneller Flotten zerstören, als neue eintreffen. Je öfter Sie sich mit den Kriegsschiffen der Gegner anlegen, desto schneller kommen neue Schiffe nach.

Militärkonvois angreifen

Militärkonvois sind starke Gegner, die nur wenig Spaß verstehen. Mit etwas Übung und unseren Kampftipps kommen Sie aber mit jedem Feind zurecht. Wenn Sie auf hoher See keinen Konvoi finden, greifen Sie einfach eine Stadt an. Meist lungert ein Militärkonvoi im Hafen herum. Besiegen Sie den Geleitzug und brechen Sie anschließend den Angriff auf die Stadt ab. Falls Ihr Feind noch mit anderen Nationen im Clinch liegt, können Sie ganz fies vorgehen: Beobachten Sie die Gewässer genau. Mit Glück werden Sie Zeuge einer Seeschlacht – anschließend können Sie dem angeschlagenen Konvoi den Rest geben. Gemein, aber wirkungsvoll.

Militärkonvoi spenden

Da sitzt der Vizekönig auf seinem Thron und erzählt Ihnen allen Ernstes, dass er keine Kohle für Schiffe hat. Gut, dann ist man halt nicht so. Um den Möchtegern-Monarchen glücklich zu machen, stellen Sie einen Konvoi aus fünf Schiffen beliebigen Zustands mit mindestens 150 Kanonen zusammen. Das sollte kein größeres Problem sein – nehmen Sie dafür einfach die zusammengeschossenen Kähne Ihrer Feinde und heuern Sie den erstbesten betrunkenen Kapitän an. Der Vizekönig nimmt den traurigen Konvoi mit Freude an und lässt ihn innerhalb der nächsten 15 Tage ausbessern. Erst dann erhöht Ihre Spende die Anzahl der Konvois. Vertreiben Sie sich die Wartezeit damit, weiteren feindlichen Geleitzügen nachzustellen.

Eine Stadt annektieren

Wenn endlich die eigene Nation stark und der Gegner schwach ist, dürfen Sie eine Stadt annektieren. Suchen Sie sich eine schöne Niederlassung aus und greifen Sie sie an. Wer es sich leicht machen will, wählt eine Stadt mit wenigen Soldaten und greift mit einer Übermacht von ungefähr 30 bis 50 Prozent über den Landweg an. Makaber, aber wahr: Gefallene Matrosen kosten keinen Sold und Sie müssen Ihre Schiffe nicht dem Feuer der Hafenkanonen aussetzen. Obendrein hat die eroberte Stadt dann immer noch eine gute Hafenverteidigung. Sie haben nicht genug Soldaten? Kein Problem – rücken Sie mit zwei Konvois an. Die erste Mannschaft wird verheizt und schwächt den Feind, die zweite räumt ab und annektiert die Stadt.

Die Spielerstädte

Wie bekomme ich eine eigene Stadt?

Wer Städte für den Vizekönig annektiert, erhält nach zwei Erfolgen eine Stadt als Geschenk. Ihnen stehen jedoch nur etwa 25 Prozent der bebaubaren Fläche zur Verfügung. Für je zwei weitere Annektierungen erhalten Sie ein weiteres Viertel der Baufläche hinzu. Wer also acht Städte annektiert, ist stolzer Besitzer einer vollwertigen Siedlung. Jeder der vier Vizekönige verschenkt eine Stadt. Wenn Sie schlau die Fronten wechseln, können Sie alle vier Städte einheimsen.

Welche Stadt soll ich nehmen?

Der König bietet Ihnen die Wahl zwischen zwei Städten an. Beachten Sie bei Ihrer Wahl zwei wichtige Punkte:

1. Die geografische Lage: Liegt die Stadt vielleicht in zurzeit feindlichem Gebiet oder am Rand der Karibik? Dann sollten Sie die zentralere Siedlung vorziehen.

2. Die Produktionsmöglichkeiten: Für eine neue Stadt sind Lehmziegel und Holz natürlich ideal – schließlich werden Sie einige Gebäude errichten müssen. Wer schon andernorts jede Menge Ziegel und Latten fertigen lässt, ist vielleicht auf andere Produkte scharf.



Meine Stadt ist leer

Glauben Sie tatsächlich, dass man Ihnen eine bereits florierende Siedlung überlässt? Nein, bestimmt nicht. Sie haben keine Einwohner und nur die nötigsten Gebäude. Wenn Sie Betriebe bauen, müssen Sie für alles selber sorgen: Baumaterial, Arbeiter und natürlich auch den dazugehörigen Wohnraum. Denken Sie auch daran, dass die Menschen in Ihrer Stadt etwas zu essen brauchen. Bis zu einer Einwohnerzahl von 1.000 müssen Sie jedes Kleidungs-

Stark oder schwach?

Dieser Tabelle können Sie entnehmen, wann eine Nation – gemessen an der Anzahl ihrer Städte und Militärkonvois (MK) – als schwach eingestuft wird.

Anzahl der Städte	Schwach, falls ...
5	MK < 3
10	MK < 8
15	MK < 12
21 oder mehr	5 MK weniger als Städte

Beispiel: Hat eine Nation 35 Städte, so ist sie bei nur noch 30 Militärkonvois schwach.

stück, jedes Rumfass und jedes Korn Getreide selber anliefern.

Wann kommen Händler in meine Stadt?

Sobald Sie 1.000 Einwohner erreicht haben, wird Ihre Stadt an das Handelsnetz angeschlossen und von PC-Händlern angefahren. Ab diesem Zeitpunkt müssen Sie sich nicht mehr selber um die Versorgung der Stadt kümmern. Selbst wenn die Einwohnerzahl wieder unter die 1.000er-Marke sinkt, bleibt der Ort im Handelsnetz.

Die eigene Kriegsflotte

Flotten sind teuer

Neben den regelmäßigen Reparaturen fordern Mannschaft und Kapitän einer Flotte auch Bares. Daher ist es wichtig, dass Ihr Konvoi viel unterwegs ist und sich bezahlt macht. Ein weiser Kommandant hat im Hintergrund andere lukrative Einnahmequellen, um auch bei kleinen Einsatzpausen seine Kriegsflotte nicht auflösen zu müssen.

Die perfekte Flotte

Mit Pinassen, Fleuten und Barken werden Sie von gegnerischen Militärkonvois zu Recht ausgelacht. Wer mit den großen Jungs der Karibik Streit anfangen will, muss schon mit Linienschiffen, Militärfregatten und -korvetten antreten. Ein Kampfkonvoi sollte immer aus wenigstens drei und höchstens fünf Schiffen bestehen. Ideal sind: ein Linienschiff, zwei Militärfregatten und zwei Militärkorvetten. Die Militärausführungen von Fregatte und Korvette sind schnell und wendig, das Linienschiff ist riesig, mit dem Wind pfeilschnell und kann 200 Matrosen befördern.

Wartung und Instandsetzung

Kapern Sie sich ein Ersatzteillager zusammen, sprich: Sorgen Sie dafür, dass Sie für jedes Schiff in Ihrer Flotte für den Anfang ein Ersatzschiff parat haben. Stellen Sie diese Kähne in einem befreundeten Hafen ab und lassen Sie sie ausbessern. Wenn Ihr Konvoi nun nach einer Feindfahrt nach Hause kommt, können beschädigte Schiffe direkt im Hafenbecken durch runderneuerte Exemplare gleichen Typs ausgetauscht werden. Sie verplempern keine Zeit an Land und können noch am selben Tag wieder mit einem völlig intakten Konvoi auf Jagd gehen. Wichtig: Denken Sie daran, Geleitschiffe einzuteilen, wenn Sie Schiffe ausgetauscht haben. Wer das vergisst, findet sich flugs mit einem einzigen Schiff in einer Seeschlacht gegen einen ausgewachsenen Militärkonvoi wieder – sehr unangenehm!

Flottenstützpunkte einrichten

Im Spielverlauf werden Sie mehrere Konzessionen erhalten – entweder gekauft oder als Belohnung für einen Auftrag. Wer über ein eigenes Lager verfügt, kann Kanonen, Entermesser und Musketen zwischenlagern. Wenn Sie mit den 800 Fass Stauraum nicht auskommen, errichten Sie eine weitere Lagerhalle. Mit Kanonen und Waffen lässt sich viel Geld verdienen oder zumindest die laufenden Kosten decken. Falls Sie jedoch mangels Lager direkt verkaufen müssen, sind Sie an den aktuellen Preis gebunden. Außerdem schadet es nie, einige hundert Kanonen auf Lager zu haben.

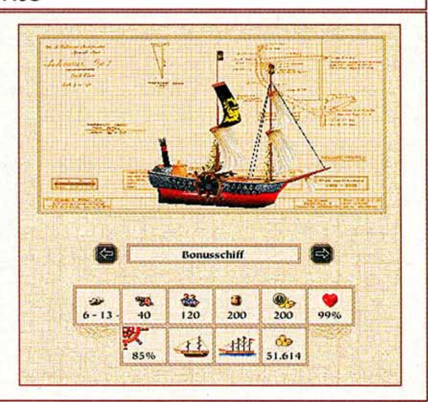
Kapern, plündern oder versenken?

Da Sie im Kampf gegen harte Gegner sowieso zunächst mit Kettenkugeln die Segel zerfetzen, sollten Sie alle feindlichen Schiffe kapern. Greifen Sie nur zu Massivkugeln, wenn Ihre Besatzung für einen Enterkampf nicht ausreicht oder wenn Sie so sauer auf einen Widersacher sind, dass Sie ihn schon aus Prinzip samt Schiff auf den Meeresboden schicken müssen. Wenn der Feind bezwungen ist, plündern Sie in jedem Fall alle Waffen und Kanonen. Da die Beute kaum auf Ihren Kampfkonvoi passen wird, nehmen Sie die demolierten Schiffe des Gegners gleich ins Schlepptau. Kampfschiffe kommen in Ihr Ersatzteillager, unnütze Kähne verscherbeln Sie in der nächstbesten Gouverneursstadt – alternativ können Sie die lecken Pötte auch aufheben, um sie in Fünferpacks dem Vizekönig als Militärkonvoi zu überlassen.

FLORIAN WEIDHASE

Das Geheimnis um die Artefakte

Hin und wieder finden Sie in Küstennähe eine Schatzkiste mit einem Artefakt. Insgesamt gibt es 20 dieser Fundstücke. Immer wenn Sie eines aufgespürt haben, wird das nächste generiert. Wer alle 20 Artefakte besitzt und verheiratet ist, bekommt eine einmalige Belohnung. Die Gattin wird Ihnen den Fundort der Beute auf der Seekarte markieren. Was es ist? Ein dampfgetriebenes Bonusschiff! Besonders im Gegenwind trumpft dieser Kahn mit konstanten sechs Knoten auf! **Tipp:** Wer nicht ewig warten will, bis ihm zufällig alle Artefakte in die Hände fallen, muss ungefähr 30 Minuten lang suchen. Speichern Sie zunächst Ihr Spiel ab. Fahren Sie dann alle Küstenbereiche ab, bis Sie das nächste Artefakt aufgespürt haben. Merken Sie sich die Position, laden Sie den Spielstand und fahren Sie direkt dorthin. Diese Prozedur können Sie wiederholen, bis Sie im Besitz aller Kleinode sind.



Die eigene Stadt aufpäppeln

Sich um eine Stadt zu kümmern, die nicht an das Handelssystem angeschlossen ist, macht viel Mühe. Wir zeigen Ihnen, wie Sie einen stattlichen Ort aus dem Boden stampfen.


9. Oktober Die Lagerhäuser der noch menschenleeren Stadt werden mit dem benötigten Baumaterial gefüllt.


10. Oktober Baubeginn der öffentlichen Einrichtungen: Kneipe (ermöglicht mehr als 500 Einwohner), Spital und Schule.


25. Oktober Die öffentlichen Bauten sind halb fertig. Jetzt werden die Betriebe in Auftrag gegeben.


9. November: Kurz vor Ende der Bauarbeiten werden die Wohnhäuser errichtet. Steht alles, werden die Siedler entladen.


12. November: Geschafft! Unsere Stadt hat 1.200 Einwohner und wird rege von Händlern besucht.

1. Lassen Sie Ihre Stadt zunächst unbebaut. Bevor Sie nicht massiv bauen können, lassen Sie es lieber ganz bleiben.
2. Sie brauchen Baumaterial – und zwar viel. Idealerweise produzieren Sie in anderen Städten bereits Holz und Ziegel. Nehmen Sie diese Waren aus dem Handel und lassen Sie auf Vorrat produzieren.
3. Füllen Sie die Lager der neuen Stadt mit dem Baumaterial.
4. Unsere Stadt soll auf 1.200 Einwohner kommen und über eine Kneipe (notwendig, um mehr als 500 Einwohner haben zu können), eine Schule und ein Spital verfügen. Pro Betrieb brauchen wir ein Wohnhaus. Bei 120 Mietern pro Haus macht das zehn Wohnhäuser. Bedenken Sie: Rohstoffbetriebe sind billiger als Fertigwarenbetriebe. Unsere Rechnung geht ausschließlich von der Rohstoffproduktion aus. Wer weiterverarbeitende Industrie ansiedeln will, muss pro Betrieb 30 Einheiten Holz und Ziegel dazurechnen.

Gebäude	Holz	Ziegel	Geld
1 Spital	60	60	20.000
1 Schule	60	60	20.000
1 Kneipe	60	60	20.000
10 Wohnhäuser	300	300	50.000
10 Rohstoffbetriebe	300	300	100.000
Summe	780	780	210.000

5. Wenn Sie das nötige Baumaterial (je 780 Fass Holz und Ziegel) beisammen haben, bauen Sie zunächst nur die öffentlichen Gebäude. In unserem Beispiel am 10. Oktober 1616.
6. 17 Tage später – bei uns also am 25. Oktober – geben Sie den Bau der Betriebe in Auftrag.
7. In den 30 Tagen Bauzeit müssen Sie die nötigen 300 Siedler für Ihre Betriebe auftreiben.
8. Kurz vor Ende der Bauzeit errichten Sie die Wohnhäuser (9. November).
9. Wenn alle Gebäude stehen, laden Sie die Siedler aus – nach kurzer Zeit sind alle Betriebe voll besetzt, die Wohnhäuser sind komplett vermietet und Ihre Stadt ist von jetzt auf gleich an das Handelssystem angeschlossen. Nach wenigen Tagen legen bereits die ersten Konvois an.





Far Cry (dt.)

Eine Insel mit zwei Bergen ... Sie kennen sicher noch die anschauliche Beschreibung der Augsburger-Puppenkisten-Insel von Jim Knopf. Dank des komfortablen Editors von Far Cry (dt.) lässt sich problemlos ein handgemachtes Lummerland erstellen, auf dem es vor Action nur so kracht.

Anschauungsunterricht

Theorie und Praxis

Wenn Sie sich als Inselbastler betätigen möchten, brauchen Sie vor allem zwei Dinge: Geduld und eine ruhige Hand. Lassen Sie sich nicht durch die vielen Begriffe abschrecken. Sie finden auf der Heft-DVD/CD unter Specials unsere Tutorial-Insel. Kopieren Sie sich den Levelordner in Ihr Spielverzeichnis\Levels. Starten Sie den Sandbox-Editor und laden Sie die Datei **pcg tutorial.cry**. Jetzt können Sie sich alle Begriffe und Menüerklärungen gleich im Original zu Gemüte führen. Achtung: Leider erweist sich der Editor nicht immer als sehr stabil. Speichern Sie Ihr Werk daher in regelmäßigen Abständen ab und erstellen Sie auch eine Sicherungskopie Ihres Levelordners. Nach einem eventuellen Programmabsturz lässt sich Ihre Insel vielleicht nicht mehr laden und alle bisher investierten Stunden sind dann für die Katz. Natürlich können wir mit unserem Einstieg längst nicht alles abdecken, was der Editor zu bieten hat. Weitere Tipps und Erklärungen finden Sie auf der Heft-DVD/CD in den PDF-Dateien zum Sandbox-Editor, die uns freundlicherweise von Crytek zur Verfügung gestellt wurden. Ein weiterer Dank geht an Thorsten Rinke (Jakan), der uns mit ersten Tipps zum Editor versorgte. Im Internet gibt es einige sehr gute Editor-Foren, die Sie auf jeden Fall besuchen sollten, wenn Sie Fragen zum Editor haben.

Editor-Links:
http://www.farcry-editor.de
http://forum.gamesweb.com/forums/forumdisplay.php?s=&forumid=477

Schritt 1: Voreinstellung und Benutzeroberfläche

Der Einstieg

1. Starten Sie den Editor, klicken Sie auf **File** und wählen Sie **New**. Benennen Sie Ihre Insel und lassen Sie das Häkchen in der Checkbox **Use Terrain** aktiviert. Mithilfe der Einstellungen **Heightmap Resolution** und **Meters per Unit** bestimmen Sie die Größe der Karte. Für Ihre ersten Editor-Schritte genügt eine Karte mit den Parametern 256x256 und einem **Meter per Unit**.

2. Wenn Ihre erste, noch leere Karte geladen ist, schauen Sie sich zunächst einmal den Aufbau des Arbeitsfensters an. Wichtigste Schaltstelle ist das 3D-Fenster (**Perspective**). Doppelklicken Sie darauf, um die Rasteransicht (**Map**) auszuschalten.

Ordnung halten

1. Im rechten Bildschirmteil finden Sie die **RollupBar**. Über diese Schaltfläche haben Sie den schnellsten Zugriff zu den wichtigsten Funktionen, die Sie für dieses Tutorial benötigen.

In der oberen Befehlszeile benötigen Sie die Schaltflächen **Terrain**, **Texture** und **Lighting** für das Tutorial. Sie werden bald merken, dass eine Unmenge an Objekten, Icons usw. auf Ihrer Karte entsteht.

2. Um den Überblick zu behalten, benutzen Sie unbedingt die Schaltfläche **Layer Settings** in der **RollupBar**. Sie können dort Gruppen erstellen und diese dann wahlweise ein- oder ausblenden. Es ist sinnvoll, zum Beispiel getrennte Gruppen für Vegetation, KI-Einstellungen, Objekte und so weiter anzulegen. Sie müssen nur immer daran denken, die richtige Gruppe zu aktivieren, bevor Sie an Ihrer Karte weiterbasteln. Mit diesen wichtigen Infos zur Vorbereitung kann es jetzt losgehen, im nächsten Schritt erstellen Sie Ihre erste Insel.

Schritt 2: Terrain generieren

Terraforming

1. Über die Schaltfläche **Terrain** gelangen Sie zum Werkzeug, um Ihre Insel zu gestalten. Wählen Sie dort den Button **Generate Terrain**. **Feature Size** bestimmt die Größe der generierten Landmasse, **Bumpiness/Noise** die Anzahl der Geländeerhebungen, **Detail** gleicht Unebenheiten aus, **Variation** bestimmt, wie stark die Landmasse aufgeteilt werden soll, und **Blurring** glättet ebenfalls Unebenheiten. Die drei übrigen Regler können Sie ignorieren. Um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie sich die Einstellungen auswirken, experimentieren Sie ein wenig mit den Schiebereglern.

2. Sie können jederzeit eine begonnene Insel weiter modifizieren. Wenn Sie mit der erschaffenen Insel zufrieden sind, lassen sich erste Detailverbesserungen mithilfe der Option **Modify** vornehmen. Speichern Sie aber vorher Ihre Insel ab, da Änderungen des Wasserstandes (**Set Water Level**) und die verschiedenen Weichzeichner (**Smooth**-Optionen) zu teilweise radikalen Veränderungen führen.

Schritt 3: Es kommt Farbe ins Spiel



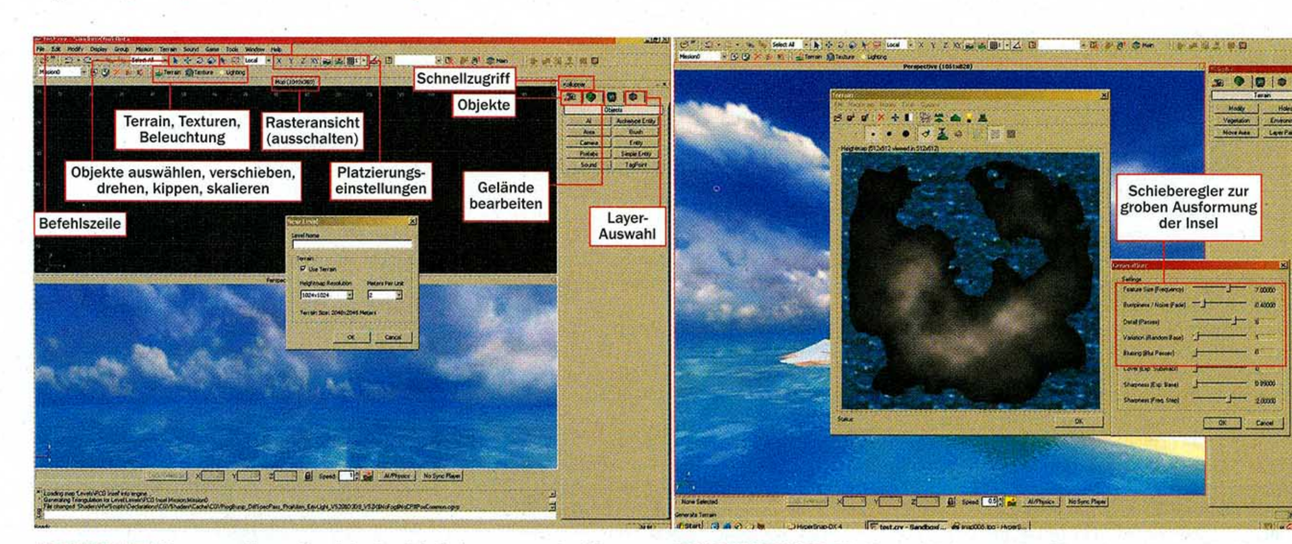
Texturen auswählen

1. Keine Sorge, das grellrote Erscheinungsbild Ihrer Insel wird in diesem Abschnitt mit schönen Texturen beklebt. Machen Sie sich dazu vorher Gedanken, was für eine Art Insel Sie haben möchten (Sandstrände, Felsklippen, Wald und so weiter). Wählen Sie dann die Option **Texture** unter der Befehlszeile aus. Jetzt öffnet sich das Fenster **Terrain Layers Editor**. Sie müssen als Erstes neue Texturschichten (**Layers**) anlegen. Klicken Sie auf das Icon **New (Insert)** rechts neben dem Schriftzug **Layers**. Benennen Sie die neuen Texturschichten sinnvoll, zum Beispiel Strand, Klippe etc.

2. Jetzt müssen Sie jeder Schicht einen Texturtyp zuweisen. Markieren Sie den gewünschten **Layer** und klicken Sie auf **Load Texture**. Suchen Sie aus dem Ordner **Textures/Terrain** die passende Textur heraus. Für einen wassernahen Strandabschnitt ist zum Beispiel die Textur **e3_sand_wet.bmp** geeignet. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **Open**. Damit haben Sie die Grundtextur bestimmt, darüber hinaus möchten Sie vielleicht noch eine Detailansicht auswählen, die Sie mithilfe der Schaltfläche **Edit Surface Types** bestimmen.

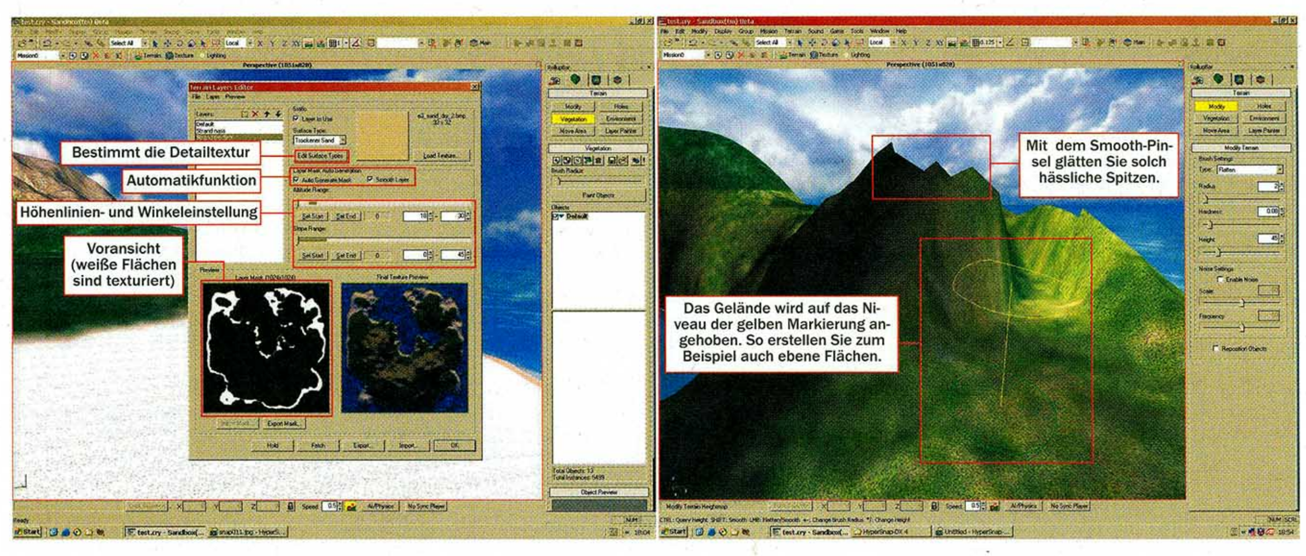
Nahansicht

Vergeben Sie eindeutige Namen für die Detailtexturen, um sie einfacher zuordnen zu können. Sie erstellen einen **Surface Type** mit der Schaltfläche **Add**. Den Namen weisen Sie mit **Rename** zu. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche mit den drei Punkten, rechts neben **Detail Textures**. Suchen Sie nun eine geeignete Textur heraus (für Sand zum Beispiel **detail_sand_gk03.dds**). Auf diese Weise bestimmen Sie im **Terrain Layers Editor** für jede gewünschte Texturschicht einen **Surface Type**. Vorsicht, die Detailtexturen sind auf sieben Stück begrenzt – überlegen Sie sich also, welche Texturschicht Sie detailliert darstellen möchten.



ARBEITSPLATZ Die rot markierten Bereiche des Arbeitsfensters werden Sie am häufigsten benötigen. Machen Sie sich mit den Funktionen ausgiebig vertraut.

SCHAFFENSPHASE Mit diesem Werkzeug sehen Sie, welche Umrisse Ihr Eiland haben wird. Je heller eine Fläche dargestellt ist, desto höher ist dort das Gelände.



TAPEZIERMEISTER Machen Sie sich mit den verschiedenen Funktionen dieses Arbeitsfensters gut vertraut. Damit erstellen Sie das Texturgerüst und suchen die Texturen aus, die Sie später von Hand einfügen möchten.

PINSELSTRICH Die Bezeichnung Pinsel ist zugegebenermaßen irreführend, da Sie mit einem kreisförmigen Tool Ihr Gelände verändern. Die Benutzung ist etwas gewöhnungsbedürftig, speichern Sie also vor einer solchen Maßnahme unbedingt ab.

Koordinaten und Kachelgröße

1. Im Arbeitsfenster **Surface Types** finden Sie im unteren Teil die Werte **X Scale**, **Y Scale** und **Projection Axis**. Standardmäßig ist hier der Wert 1 beziehungsweise **Z-Axis** eingetragen. Nicht immer führt dies zu einer realistischen Darstellung. Für Gras- oder Straßentexturen reduzieren Sie **Scales** besser auf 0,5 oder 0,25. Bei Detailtexturen für Felsen ist ein Wert von 0,06 gut geeignet. Probieren Sie ein wenig, bis Sie eine Kachelgröße gefunden haben, die Sie zufrieden stellt.

2. Falls die Darstellung verkehrt ausgerichtet erscheint, verändern Sie die Einstellung der **Projection Axis**. Bestimmte Texturen werden verzerrt dargestellt, wenn sie zum Beispiel an unpassenden Geländepartien benutzt werden. Steile Klippentexturen sind etwa davon betroffen, wenn der Wert **Slope Range** im Fenster **Terrain Layers Editor** zu niedrig gewählt wird. Auf unserer Beispiel-Insel sieht die Darstellung der Felspartien erst ab einem Wert von 75 für **Set Start** ordentlich aus.

Texturen ans Gelände anpassen

1. Wählen Sie eine Texturschicht im **Terrain Layers Editor** aus. Stellen Sie sicher, dass die Häkchen **Auto Generate Mask** und **Smooth Layer** aktiviert sind. Mithilfe der beiden Schieberegler **Altitude Range** und **Slope Range** bestimmen Sie, wo die Texturen platziert werden. **Altitude Range** ist im Prinzip eine Höhenangabe. 0 ist der Ozeanboden und 255 die höchste Erhebung. Die Einstellungen **Set Start** und **Set End** legen nun fest, auf welchem Höhenniveau die jeweilige Textur angewendet wird. Der Wasserspiegel ist standardmäßig auf dem Wert 16 eingestellt. Ein Sandstrand oberhalb der Wasseroberfläche könnte beispielsweise bei 17 beginnen.

2. Mit dem Regler **Slope Range** legen Sie zusätzlich fest, ob die Textur nur innerhalb bestimmter Neigungen zum Einsatz kommen soll. Der Wert 255 entspricht dabei einem Winkel von 90°. Um beispielsweise steile Felsklippen zu texturieren, stellen Sie den Startwert auf 200 und den Endwert auf 255 ein. Die beiden Fenster **Layer Mask** und **Final Texture Preview** geben Ihnen einen Vorgeschmack auf Ihre gewählte Texturierung. Dabei gilt, dass die gezeigten weißen Flächen im Fenster **Layer Mask** mit der Textur versehen sind, die schwarzen Flächen hingegen nicht.

3. Damit die Textureinstellungen nun in der 3D-Ansicht gezeigt werden, klicken Sie in der Befehlszeile auf **File** und wählen dann **Generate surface texture**. Achtung, jede Änderung, die Sie bei den Texturen vornehmen, wird erst wieder im 3D-Fenster sichtbar, wenn Sie erneut **Generate surface texture** gewählt haben. Solange Sie noch probieren und verbessern, wählen Sie im Fenster **Select Texture Dimensions** am besten 1.024x1.024. Erst wenn Ihre Insel komplett fertig gestellt ist, greifen Sie auf höhere Einstellungen zurück. Sollte es dabei zu Fehlermeldungen kommen, reduzieren Sie die Texturdimension wieder.

Handbemalung

Perfektionisten greifen neben der Automatikfunktion im Texturfenster noch auf den **Layer Painter** in der **RollupBar** zurück. Damit werden beispielsweise Wege und Straßen erstellt. Zuvor suchen Sie sich wie beschrieben die gewünschte Textur aus. Achten Sie aber darauf, dass Sie das Häkchen bei **Layer Mask Auto Generation** entfernen. Erst dann steht Ihnen die gewünschte Textur im **Layer Painter** zur Verfügung. Mithilfe dieser Technik verleihen Sie Ihrer Insel ein noch individuelleres Aussehen.

Schritt 4: Terrain-Tuning

Optionen der RollupBar

Wenn Sie etwas mehr Zeit in das äußere Erscheinungsbild Ihrer Insel investieren möchten, ist die Schaltfläche **Terrain** in der **RollupBar** ein wichtiges Werkzeug. Dort benutzen Sie quasi einen Pinsel, um das Gelände manuell zu verfeinern. Es gibt zwei so genannte **Brush Settings**: **Flatten** und **Smooth**. Der erste Pinsel dient dazu, manuell Gräben oder Erhöhungen einzufügen, der zweite Pinsel ist eine manuelle Glättungsfunktion. **Radius** beschreibt die Pinselstärke. Mit der Einstellung **Hardness** bestimmen Sie die Übergänge. Je niedriger dieser Wert eingestellt ist, desto weicher ist der Übergang.

Perfekte Geländegestaltung

1. Der Pinseltyp **Flatten** wird wichtig, wenn Sie zum Beispiel größere Objekte (Häuser, Baracken) einfügen möchten. Solche Objekte lassen sich am besten auf einer ebenen Fläche platzieren. Dies erreichen Sie mithilfe von **Flatten**. Stellen Sie einen gewünschten Höhenwert ein. Die Zielhöhe wird mit einem gelben Kreis markiert, die aktuelle Geländehöhe mit einem grünen Kreis. Wenn die beiden Kreise deckungsgleich sind, haben Sie die Zielhöhe erreicht.

2. Der Pinseltyp **Smooth** hilft Ihnen, unschöne Kanten und spitze Winkel natürlicher aussehen zu lassen. Üben Sie mit dieser Pinselfunktion ausgiebig, da die Pinselführung etwas Fingergeschick erfordert. Extra-Tipp: Mit der Kombination **Alt**- und **Backspace**-Taste machen Sie Arbeitsschritte wieder rückgängig.

Schritt 5: Vegetation

Kategorien festlegen

Ihre Insel wird erst lebendig, wenn Sie die Texturen mit Pflanzen versehen. Klicken Sie dazu in der **RollupBar** auf die Schaltfläche **Terrain**, dort wählen Sie **Vegetation**. Im neuen Fenster klicken Sie zunächst auf das Icon für **New Category**. In unserem Beispiel arbeiten wir mit den Kategorien Palmen, Strandgras und Strauchschicht. Da die Pflanzen mit einem Arbeitspinsel aufgetragen werden, ist es übersichtlicher, mit Kategorien zu arbeiten.

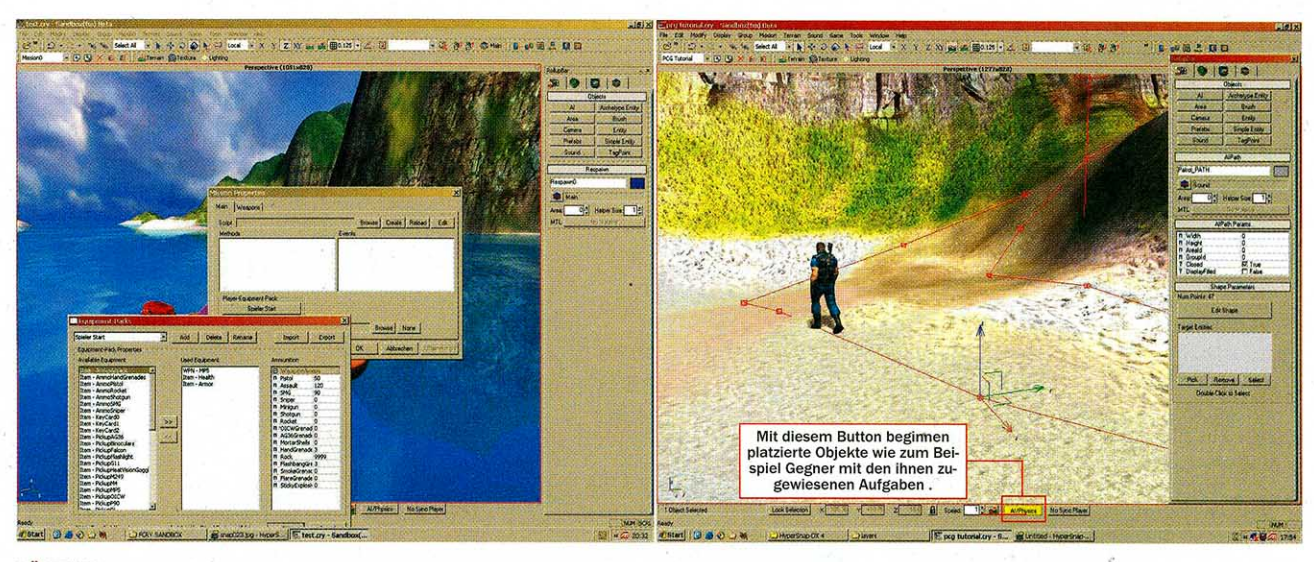
Pflanzen bestimmen

1. Jeder Kategorie werden nun bestimmte Pflanzenobjekte zugeordnet. Wählen Sie die gewünschte Kategorie und klicken Sie dann auf das Icon für **Preview** (blaues Plus-Symbol). Suchen Sie sich in dem neu erscheinenden Fenster die gewünschten Pflanzen aus. Bestätigen Sie mit **Open**, wenn Sie mit der Auswahl fertig sind.

2. Achtung, die Auswahl erfolgt wie im normalen Windows-Explorer, das heißt, mithilfe der **Umschalt**- und **Strg**-Taste lassen sich mehrere Dateien auf einmal öffnen. Achtung: Objekte wie Felsen oder Bananenstauden lassen sich zwar mit der Pinselfunktion aufmalen, dabei kommt es aber manchmal zu Fehlermeldungen, wenn Sie den Level erneut im Editor laden. Im Spiel hat das zur Folge, dass man durch solche Objekte hindurchläuft. Es ist besser, Objekte mit der Funktion **Brush** in der **RollupBar** einzufügen.

Verhalten festlegen

1. Im Fenster **Objects** suchen Sie die Pflanzen aus, die mit dem aktuellen Pinsel gepflanzt werden sollen. Sie können mehrere Pflanzensorten gleichzeitig auswählen (**Umschalt**- oder **Strg**-Taste benutzen). Im unteren, tabellenartigen Fensterteil sind einige Einstellungen entscheidend, wenn die Bepflanzung echt wirken soll. Damit nicht jede der ausgewählten Pflan-



RÜSTZEUG Vergeben Sie immer eindeutige Namen für die Ausrüstungspacks ihrer Charaktere. So haben Sie den Überblick, welches Equipmentpack für welche Figur geeignet ist.

KONTROLLFREAK Die Schaltfläche AI/Physics ist ein wertvoller Helfer, um Ihre Karte perfekt zu machen. Sie können mit der Kamera immer am Geschehen bleiben und erkennen etwaige Fehler der KI sofort.

zen gleichgroß dargestellt wird, editieren Sie den Wert **SizeVar**. Die Ziffern entsprechen Prozentwerten. Bei einem Wert von 2 werden die Pflanzen beispielsweise in einem Größenrahmen von 100 bis 200 Prozent dargestellt. Die Größe der einzelnen Pflanzen wird dabei zufällig bestimmt.

2. **Bending** legt fest, wie stark sich die Pflanzen bewegen. Damit wird Windbewegung simuliert. Wählen Sie hier standardmäßig eine 1. Wenn Sie in der Zeile **Hideable** den Wert auf **True** einstellen, können diese Pflanzen von der künstlichen Intelligenz genutzt werden, um dort Deckung zu suchen. Das gilt auch für alle übrigen platzierbaren Objekte (Felsen, Kisten).

3. Wenn Sie bestimmte Pflanzensorten bestimmten Höhen- oder Winkelparametern zuordnen möchten, tragen Sie in die Zeilen **ElevationMin**, **ElevationMax**, **SlopeMin** und **SlopeMax** entsprechende Werte ein. Die Skala ist die gleiche, die Sie schon in Schritt 3 kennen gelernt haben. Dadurch verhindern Sie beispielsweise, dass Bäume aus Versehen unterhalb der Wasserlinie platziert werden.

Malen und schieben

Mit der Schaltfläche **Paint Objects** aktivieren Sie den Pinsel (Schaltfläche ist gelb), um die Pflanzen auf der Insel zu platzieren. Einmal platzierte Objekte lassen sich bequem verschieben oder entfernen. Deaktivieren Sie dazu den Pinsel (Schaltfläche **Paint Objects** erneut anklicken). Klicken Sie mit der Maus auf das gewünschte Objekt und ziehen Sie es an die bevorzugte Stelle. Mithilfe der **Entf**-Taste löschen Sie ein unerwünschtes Objekt.

Schritt 6: Platzierbare Objekte

Inselbelebung

1. Gegner, Gebäude, Umgebungsgeräusche, Waffen, Kisten, also alles, was Sie benötigen, um Ihr Abenteuer toll aussehen zu lassen, fügen Sie mithilfe von Objekten ein. Klicken Sie dazu in der **RollupBar** auf die erste Schaltfläche **Objects**. Egal was Sie nun platzieren möchten: Wichtig sind zwei Icons aus der Befehlszeile. Soll ein Objekt direkt auf das Terrain gesetzt werden, aktivieren Sie das Icon **Follow Terrain**. Damit wird ein gewähltes Objekt sofort dicht an die Textur gesetzt. Stellen Sie außerdem den Eintrag **Snap to Grid** auf 0,125 ein. Mit dieser Einstellung müssen Sie am wenigsten nachkorrigieren.

2. Wenn Sie hingegen ein Objekt auf ein anderes platzieren möchten, zum Beispiel eine Waffe auf einen Tisch, aktivieren Sie das Icon **Follow Terrain and Snap to Objects**.

3. Soll ein Objekt gedreht, verschoben, gekippt oder in der Größe verändert werden, müssen Sie jeweils die Icons **Select and Move**, **Select and Rotate** und **Select and Scale** aktivieren. Objekte müssen jeweils über die drei Achsen x, y, und z editiert werden. Üben Sie am besten den Umgang mit diesen Tools.

Schritt 7: Spielstart und Gegner platzieren

Startpunkt des Spielers

1. In der Schaltfläche **Objects** finden Sie den Unterpunkt **TagPoint**. Benennen Sie den Eintrag **Respawn1** in **Respawn0** um. Der gelbe Pfeil weist die Richtung an, in der Sie bei Spielstart blicken.

2. Damit Sie zu Beginn über Waffen und Ausrüstung verfügen, klicken Sie in der Befehlszeile auf **Mission** und dort auf **Properties**. Im neuen Fenster klicken Sie auf **Spieler Start**. Legen Sie dort ein neues Profil an, zum Beispiel Startausrüstung, und fügen Sie nach Belieben Gegenstände mithilfe der Schaltfläche **Add** ins Feld **Used Equipment** ein.

Gegner platzieren

Der Unterpunkt **Entity** im Fenster **Objects** enthält im Ordner **AI** verschiedene Gegnertypen. Gegner werden wie andere Objekte auch per Drag & Drop auf der Karte platziert. Natürlich sollen die Gegner auch ausgerüstet sein und Gegenstände fallen lassen, wenn sie das Zeitliche segnen. Markieren Sie eine platzierte Gegnerfigur und suchen Sie in der **RollupBar** nach den Zeilen **DropPack** und **Equipment**. Klicken Sie in die jeweilige Zeile und dann auf das neu erschienene, graue Feld. Sofort öffnet sich das Fenster **Equipment-Packs**. In diesem Fenster generieren Sie Ausrüstungspacks. Vergeben Sie auch hier am besten eindeutige Namen. Waffen, die Ihr Spieler aufnehmen soll, müssen Sie aus der Liste der Pickup-Waffen wählen.

Verhalten ändern

Wenn Sie einen Gegner verändern wollen, markieren Sie ihn und klicken in die Zeile **AI behaviour** in der **RollupBar**. Legen Sie von vornherein fest, wie sich Ihr Gegner verhalten soll. **Sightrange**, **attackrange** und **soundrange** legen fest, wie weit eine Figur sieht, angreift und hört.

Künstliche Intelligenz herstellen

Ihre Gegner sollen Patrouille laufen, auf Türmen Wache halten oder den Spieler angreifen, dabei aber nicht von Klippen fallen oder dumm umherschwimmen – damit das auch tatsächlich so geschieht, wie Sie es sich vorstellen, müssen Sie viele AI-Einstellungen vornehmen. In der Schaltfläche **Objects** in der **RollupBar** finden Sie den Eintrag **AI**. Für den Einstieg genügt es, sich mit **AIPath**, **ForbiddenArea** und **AIAnchor** zu befassen.

Pfadfinder

Die beste Methode, eine Figur eine bestimmte Route ablaufen zu lassen, bietet Ihnen der **AIPath**. Platzieren Sie beispielsweise einen Söldner und nennen Sie ihn **Patrol**. Danach legen Sie einen **AIPath** fest. Geben Sie diesem Objekt den Namen **Patrol_PATH**. Damit wird klar, dass dieses Objekt zur Figur **Patrol** gehört. Im Menüpunkt **AIBehaviour** haben Sie nun die Wahl, wie die Figur patrouillieren soll. Die Einstellung **Job_PatrolPath** veranlasst die Figur, an jedem gesetzten Punkt kurz zu verharren. Bei **Job_PatrolPathNoIdle** läuft die Figur die Strecke ohne Pause ab.

Betreten verboten

1. Eine der wichtigsten Arbeiten besteht darin, so genannte **ForbiddenAreas** anzulegen. Damit wird verhindert, dass die KI die Figuren beispielsweise Klippen hinabstürzen lässt oder dass ungewollte Zonen betreten oder verlassen werden. Figuren, die von einer **ForbiddenArea** umschlossen sind, bewegen sich auch nur innerhalb dieser vorgegebenen Fläche. Figuren, die außerhalb solcher Zonen platziert werden, betreten keine **ForbiddenArea**.

2. Achten Sie unbedingt darauf, dass Sie in der Befehlszeile festlegen, wie sich die gesetzten Punkte zum Gelände verhalten sollen. Flache **ForbiddenAreas** platzieren Sie mit aktiviertem **Lock on XY Plane**. Im unebenen Gelände empfiehlt sich die Einstellung **Follow Terrain**.

3. Sie können eine **ForbiddenArea** auch räumlich darstellen, indem Sie in einer bereits platzierten Verbotszone die Zeile **nHeight** im Parameterfeld in der **RollupBar** anklicken und dort einen Wert eintragen. Allerdings ist es in der Regel ausreichend, den Wert auf 0 zu belassen (schont die Systemressourcen).

4. Wenn Sie mit mehreren Verbotszonen arbeiten, ist es unerlässlich, nach jeder platzierten **ForbiddenArea** in der Befehlszeile die Option

Game und dort Generate AI Triangulation anzuwählen. Damit wird programmintern geprüft, ob es zu Kollisionen mit anderen Parametern kommt. Wenn sich ForbiddenAreas überschneiden, kommt es zum Beispiel zu Fehlern.
5. Unter Umständen ist es hilfreich, die betroffenen Figuren einfach mit der Verbotszone zu verlinken. Klicken Sie dazu auf die gewünschte ForbiddenArea und dann auf Pick. Jetzt klicken Sie auf die Figur, die mit der Verbotszone verbunden werden soll. Aktivieren Sie immer zur Kontrolle den Button AI/Physics, um zu sehen, ob Ihre Vorgaben korrekt ausgeführt werden.

Fest verankert

1. Mithilfe eines AIAnchor legen Sie an einem fest definierten Platz eine vorgegebene Aktion fest. Alle Spielfiguren, die sich in der Nähe befinden und keine spezielle Verhaltenseinstellung besitzen, bewegen sich zu so einem Ankerpunkt und führen dort die entsprechende Aktion aus. In unserer Tutorial-Insel finden Sie zum Beispiel fischende Söldner vor, die mithilfe eines AIAnchor entsprechend editiert wurden.
2. Sie können sich geänderte Einstellungen übrigens sofort live anschauen. Klicken Sie nach der erfolgten Änderung auf die Schaltfläche AI/Physics am unteren Rand des 3D-Fensters. Jetzt werden die Befehle abgearbeitet und Sie können sofort sehen, ob sich Ihre Figuren wie gewünscht verhalten.

Schritt 8: Missionsziele, speichern und eigener Ladebildschirm

Missionsvorgaben

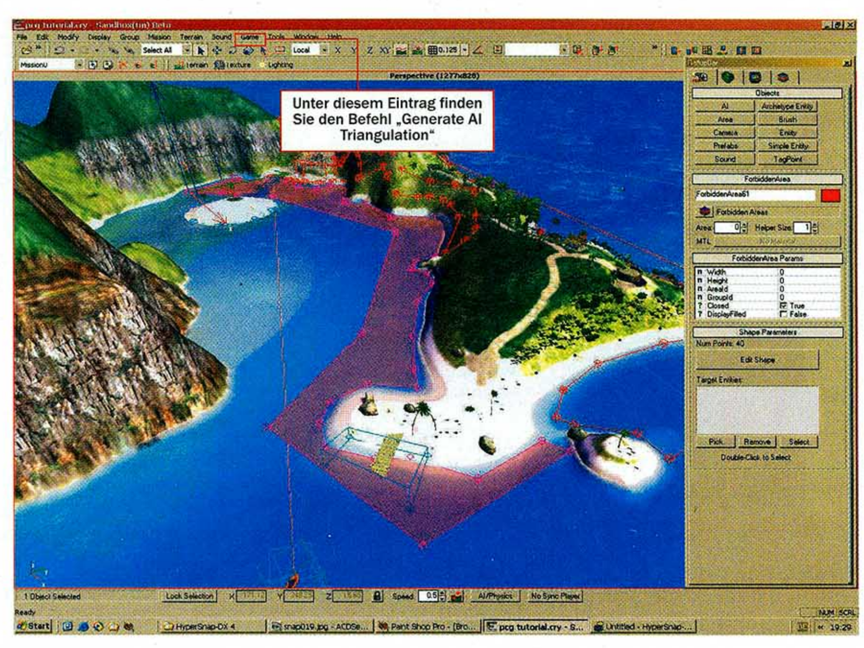
Natürlich wollen Sie dem Spieler auch sagen, was er zu tun hat. Dafür benötigen Sie auf jeden Fall ein Skript. Schauen Sie sich am besten unser Beispiel-Skript (pcg.lua) an, das Sie auf der Heft-DVD/CD finden. Öffnen Sie das Skript einfach mit einem beliebigen Texteditor. Es würde hier allerdings den Rahmen sprengen, das Skript Zeile für Zeile zu erklären. Alles Wissenswerte dazu finden Sie im offiziellen Editor-Guide-PDF, der ebenfalls auf der Heft-DVD/CD enthalten ist.

Speicherpunkte erstellen

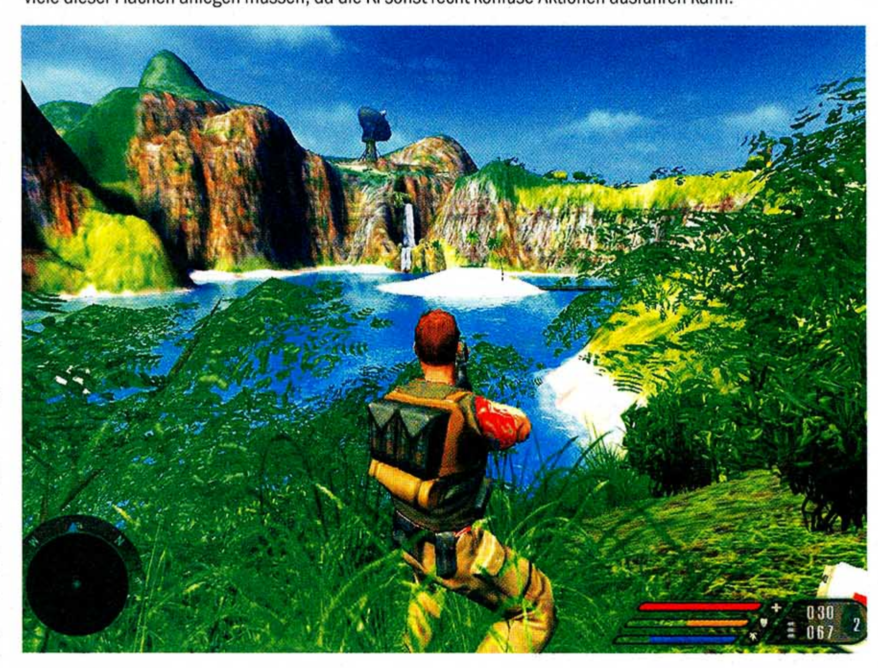
1. Einen Speicherpunkt legen Sie in drei Schritten an. Platzieren Sie zunächst ein Shape, das Sie in der RollupBar unter Area finden. Das Shape muss so angelegt sein, dass Sie mit Ihrer Figur auch mit Sicherheit in das Feld hineinlaufen, damit der Auslöser aktiviert wird.
2. Im nächsten Schritt platzieren Sie in der Nähe einen AreaTrigger aus dem RollupBar-Eintrag Entity -> Triggers. Klicken Sie wieder auf Ihr erstelltes Shape und wählen Sie Pick. Klicken Sie nun auf den AreaTrigger – damit wird das Shape mit dem Auslöser verknüpft.
3. Als Letztes platzieren Sie noch ein GameEvent, das Sie in der RollupBar unter Entity -> Others finden. Wählen Sie nun Ihren AreaTrigger und klicken Sie dort auf OnEnter. Sie werden sehen, dass Sie jetzt die Schaltfläche Pick New anklicken können. Sobald die Schaltfläche gelb geworden ist, klicken Sie das GameEvent an. Damit ist der Speicherpunkt fertig.

Individueller Ladebildschirm

1. Natürlich ist es am schönsten, wenn eine selbst erstellte Mission auch einen eigenen Ladebildschirm aufweist. Sie benötigen dafür allerdings ein Tool, das es Ihnen erlaubt, gewöhnliche Bildformate (BMP, JPG) in DDS-Dateien umzuwandeln. Falls Sie Paintshop oder Photoshop besitzen, gibt es dafür spezielle Plugins (am einfachsten mit Google zu finden). Ansonsten gibt es auch ein Freeware-Tool namens DXTBmp, das Sie auf der Webseite http://fly.to/mwgfx downloaden können.



VERBOTSZONE Überprüfen Sie jede ForbiddenArea auf ihre Funktionalität. Sie werden in der Regel sehr viele dieser Flächen anlegen müssen, da die KI sonst recht konfuse Aktionen ausführen kann.



ICH HABE FERTIG Wenn Sie mit allen Arbeiten an Ihrer Trauminsel fertig sind, starten Sie durch und schauen sich in aller Ruhe Ihr Werk an – dieses paradiesische Fleckchen Erde kann sich sehen lassen.

2. Beachten Sie, dass Ihr Bild ein Format von 1.024x1.024 Pixeln haben muss. Sie können auch einfach einen DDS-Ladebildschirm der im Spiel enthaltenen Levels öffnen und durch Ihr eigenes Bild ersetzen. Die Ladebildschirme finden Sie im Spielverzeichnis im jeweiligen Levelordner. Wichtig ist nur, dass Sie am Ende wieder eine DDS-Datei haben. Benennen Sie die Datei loadscreen_mapname.dds. Die Datei kopieren Sie dann in Ihren selbst erstellten Levelordner, der auch alle anderen Dateien Ihrer eigenen Insel enthält.

Schritt 9: Kontrolle und Probespiel

Klappt alles?

Wenn Sie den Editor geöffnet haben, können Sie an jeder beliebigen Stelle einsteigen. Fahren Sie einfach mit der Maus zum gewünschten Punkt und drücken Sie die Strg-Taste und G. Jetzt können Sie sich wie im richtigen Spiel bewegen und den Level hautnah erleben und auf Fehler absuchen. Sobald Sie bereit sind, Ihre eigene Insel im richtigen Spiel zu testen, speichern Sie Ihren Level ab, wählen in der Befehlszeile File und dort Export to Engine. Beenden Sie den Editor und starten Sie **Far Cry (dt.)**. Sobald Sie im Hauptmenü sind, drücken Sie die ^-Taste, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie dort \map Levelname ein. Übrigens, das \-Zeichen geben Sie mit der Tabulator-Taste ein. Unsere Tutorial-Insel, die Sie auf der Heft-DVD/CD finden, starten Sie mit \map pcg. Eine überarbeitete Version der Tutorial-Insel gibt es ebenfalls auf dem Datenträger. Spielen Sie doch mal unsere Single-Player-Map Sabotage, um zu sehen, wie man mithilfe des Editors im Handumdrehen ein waschechtes **Far Cry (dt.)**-Abenteuer basteln kann. STEFAN WEIß

MTV MUSIC TELEVISION® CAMPUS INVASION 2004

GRUNDKENNTNISSE ANATOMIE

fig. 1

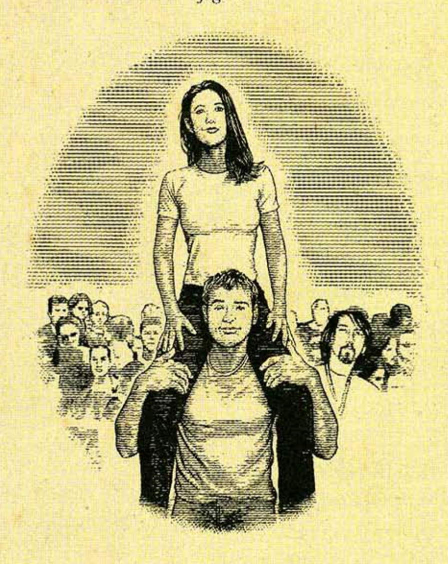
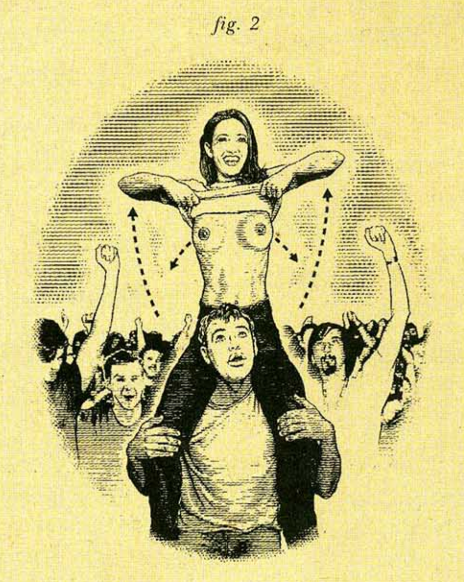


fig. 2



Eine außerfachliche Lehrveranstaltung mit Vorträgen von

NELLY FURTADO

SAMY DELUXE BEATSTEAKS 5 STERNE DELUXE

VIRGINIA JETZT! WINSON

12.06.04 UNI BIELEFELD

SPORTFREUNDE STILLER

MONSTER MAGNET

LOSTPROPHETS KEANE ZINOBA

03.07.04 UNI WÜRZBURG

SPECIAL GUEST

SÖHNE MANNHEIMS 2RAUMWOHNUNG MANDO DIAO

TONI KATER BECKS BAND

10.07.04 UNI TRIER



BILLETS 17,- EURO -VVK-GEBÜHR 0180 - 500 42 22 (EURO 0,12/MIN) WWW.MTV.DE/CAMPUS & MTV TEXT SEITE 192



www.santamaria.cc

HARDWARE

MEINUNG
FRANK MISCHKOWSKI



„Die erste Etappe im 3D-Rennen Geforce 6800 Ultra gegen Radeon X800 XT geht an Ati."

Nachdem Nvidia mit der Geforce 6800 Ultra seine neue 3D-Rennmaschine enthüllt hatte, gerieten manche Hardware-Redakteure in totale Ekstase und verkündeten, das Unternehmen aus Santa Clara habe soeben den schnellsten Beschleuniger des jungen Jahrtausends aus der Taufe gehoben. Doch die Rechnung war ohne den Wirt gemacht, der uns wenige Tage später in seine Zentrale nach München rief. Gemeinsam mit den Kollegen der PC Games Hardware hatten wir die Möglichkeit, bei Ati den Radeon-9800-Nachfolger X800 XT ausgiebig zu testen. Und siehe da: Der Bollide der Kanadier schlägt die Konkurrenz um Längen. Doch Nvidia setzt mit der 6800 Ultra Extreme wieder zum Überholen an. Die erste Etappe – 6800 Ultra gegen X800 XT – finden Sie auf den nächsten Seiten. Wir vom PCG-Technik-Team bleiben auch weiter für Sie in der Boxengasse und schauen genau, wer aus dem nächsten Zweikampf als Sieger hervorgeht. Dabei lassen wir uns weder von leicht bekleideten Boxenludern ablenken, noch mit billigem Fusel abfüllen. Versprochen!

Umfrage des Monats



Quelle: Umfrage unter 1.806 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

INTEL PENTIUM 4 „TEJAS"

Pentium 4 **am Ende?**

Das renommierte US-Blatt **Wall Street Journal** meldet unter Berufung auf einen Insider die Einstellung der Arbeiten am Pentium-4-Prozessor mit Tejas-Kern. Nach Angaben des Magazins sind die Leistungs-Einbußen der CPU trotz 90-Nanometer-Fertigung enorm. Der Nachricht zufolge will sich Intel in Zukunft auf die Weiterentwicklung der Strom sparenden Pentium-M-Reihe konzentrieren. Diese Prozessoren sind mit 2 GHz Takt einem 3-GHz-Pentium-4 ebenbürtig. Ein Teil dieser Architektur soll in den „neuen" Tejas integriert werden. Zudem können entsprechende Prozessoren mit zwei Prozessorkernen ausgestattet werden, wie es bereits bei Server-CPUs der Fall ist.

„Die Entscheidung, das Projekt Tejas ruhen zu lassen und den Fokus auf Dual-Core-Prozessoren zu verschieben, lag weniger in der Tatsache begründet, dass Prozessoren mit zunehmender Frequenz immer wärmer werden. Eigentlich planten wir, diese Dual-Core-Prozessoren im Jahr 2005 für Server und Workstations einzuführen, doch der Markt verlangt bereits heute diese Funktionen. Die Marke Pentium wird natürlich weitergeführt.", so Hans-Jürgen Werner, Pressesprecher Intel, gegenüber PC Games.
Info: www.intel.de

DOPPELHERZ Intel will die Entwicklung des Pentium-4-Prescott-Nachfolgers Tejas neu organisieren.

BENQ FP937-D

12 Millisekunden in der 19-Zoll-Klasse

Benq stellt mit dem FP937-D ein erstes 19-Zoll-TFT-Display mit einer Reaktionszeit von 12 Millisekunden vor. Das schnelle Panel bietet eine maximale Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten. Nach Herstellerangaben liegen Kontrast mit 450:1 und Helligkeit mit 250 Candela pro Quadratmeter im Durchschnitt. Der Einblickwinkel erreicht horizontal wie vertikal 140 Grad. Das Gerät verfügt neben einem analogen D-Sub-Eingang auch über einen DVI-D-In. Der Benq FP937-D steht mit TCO99-Zertifizierung zu einem Preis von 699 Euro bereits im Handel.
Info: www.benq.de



ZOCKERTRAUM Benq will mit seinem neuen TFT eine Reaktionszeit von nur 12 Millisekunden erreichen.

FACELIFT Das Design der Viper ist deutlich an das der Boomslang angelehnt.

RAZER VIPER 1000

Neuauflage der Spielermaus

Lange hat es gedauert, aber nun meldet sich Razer mit einer neuen Spieler-Maus und neuem Vertrieb in Deutschland zurück. Während die Boomslang noch mit einer Kugel ausgestattet war, setzt Razer nun wie die Konkurrenten von Logitech und Microsoft auf die optische Abtastung und legt mit einem 1.000-dpi-Sensor die Messlatte höher. Das bekannte Boomslang-Design mit breiten, gummierten Tasten und einem breiten Tastenrad ist geblieben. Die Teflon-Füße sollen den Nager fast geräuschlos und ohne jeglichen Widerstand über die Oberfläche gleiten lassen. Die Razer Viper 1000 ist bereits für knapp 50 Euro im Handel erhältlich.
Info: www.razerzone.com | www.speed-link.com

Kaufen oder nicht kaufen?

Radeon X800 Pro

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns ein Testmuster der Radeon X800 Pro. Wir haben die günstige X800-Variante mit aktuellen 3D-Titeln getestet. Gegenüber dem neuen Top-Modell X800 XT mit 16 Pixel-Pipelines verfügt die günstigere Variante nur über 12 Pipelines. Zudem wurden die Taktraten auf 475 MHz Chip- und 450 MHz DDR Speichertakt gesenkt. Trotzdem ist die X800 Pro in aktuellen Spielen erstaunlich schnell. Bei **Far Cry (dt.)** lässt sie die Radeon 9800 XT deutlich hinter sich und überholt sogar Nvidias neues Spitzenmodell Geforce 6800 Ultra. Die Pro-Variante soll noch in diesem Monat für einen Preis von 400 bis 450 Euro verkauft werden. Nvidia will mit der neuen Geforce 6800 GT für einen ähnlichen Preis dagegenhalten.

Leistung: DirectX-9-Spiel (Fps)

Einstellungen: Athlon 64 3400+, K8T800-Board, 1.024 MByte DDR 400, WinXP Pro, DX 9.0b, AF-Optimierungen an, Spielversion 1.1

Far Cry (dt.) Innenlevel

Unspielbar | Spielbar | Gut spielbar

Grafikkarte	1.024 x 768, kein AA, kein AF	1.024 x 768, 2x AA, 4:1 AF
Radeon X800 XT	146,4	138,8
Radeon X800 Pro	135,3	111,7
Geforce 6800 Ultra	119,8	86,7
Radeon 9800 XT	92,5	71,4

Fazit: Bei **Far Cry (dt.)** übertrifft die Radeon X800 Pro die teurere Geforce 6800 Ultra und die Radeon 9800 XT. Auch im Qualitätsmodus ist der Neuling noch sehr schnell.

LEGENDE
- 1.024 x 768, kein AA, kein AF
- 1.024 x 768, 2x AA, 4:1 AF

KAUFEN

SILENTMAXX HDD SILENCER REV. 2.0

Leise **Festplatten-Kühlung**

Der Rheinbacher Silent-Hardware-Hersteller Silentmaxx veröffentlicht mit dem HDD Silencer eine neue Version seines Festplatten-Kühl- und -Dämmsystems. Die vierfach schwingende Aufhängung durch gummigelagerte Schraubverbindungen entkoppeln die Laufwerke vom Gehäuse. Der Kühlkörper aus eloxiertem Aluminium sorgt dank Wärmeleitfolie aus Silikon für eine optimierte Wärmeabführung. Zudem werden die Festplatten durch den Einbau in das Gehäuse gedämmt. Der HDD Silencer für Serial-ATA- und IDE-Festplatten ist ab sofort für knapp 48 Euro im Handel erhältlich.
Info: www.silentmaxx.de

KÜHL UND LEISE Der HDD-Silencer ist auch für die neue Festplatten-Generation mit 10.000 Umdrehungen pro Minute spezifiziert.

CORSAIR XMS-SO-DIMMS

Corsair: **High-End-Speicher** für Notebooks

Corsair hat neue Speichermodule für High-End-Notebooks vorgestellt. Die so genannten XMS-SO-DIMMs sind als DDR333- und als DDR400-Riegel erhältlich und bieten eine geringe Latenz von CL2 (2-3-2-6 Timing) beziehungsweise CL2,5 (2,5-3-3-7 Timing). Nach Herstellerangaben sind die neuen Module zu fast allen aktuellen Geräten kompatibel. Weitere Informationen finden Sie auf der Corsair-Webseite.
Info: www.corsairmemory.com

Nvidia: Neue Southbridge für Nforce 2

Nvidia hat mit dem Nforce2Ultra 400Gb eine neue Revision seines Sokkel-A-Chipsatzes vorgestellt. Renoviert wurde unter anderem die Southbridge mit einem Gigabit-Netzwerk-Controller, der gegenüber seinen PCI-Konkurrenten eine deutlich geringere Prozessorlast beim Netzwerk-Zugriff verursachen soll. Eine Hardware-Firewall-Funktion soll entsprechend ausgestattete Systeme noch sicherer machen. Der Chipsatz ist bereits für die Mainboard-Hersteller verfügbar, erste Platinen werden in Kürze erwartet.
Info: www.nvidia.de

Creative: MP3-Player in Visitenkarten-Größe

Creative bereichert den Markt der portablen MP3-Player um ein neues Gerät, das aufgrund seiner Visitenkarte-Größe in jede Hemdtasche passt. Mit 256 MByte integriertem Speicher bietet der MuVo Slim Platz für bis zu acht Stunden WMA-Musik oder bis zu vier Stunden MP3-Files. Per Drag & Drop können Songs blitzschnell über die USB-2.0-Schnittstelle auf den Player übertragen werden. Der MuVo Slim ist ab sofort für 199 Euro erhältlich.
Info: de.europe.creative.com

MSI: Mini-USB-Festplatte

MSI stellt mit dem MEGA Cache 15 eine mobile Festplatte mit 1,5 GByte Kapazität vor. Der Speicher wiegt nur 56 Gramm und ist mit den Maßen 5,75 x 6,97 x 1,31 Zentimeter kleiner als eine Zigarettenschachtel. Der Speicherzwerg kann per USB 2.0 an einen PC angeschlossen werden, laut MSI sind Transferraten von maximal 5,5 MByte pro Sekunde möglich. Das Gerät ist bereits für 110 Euro im Handel erhältlich.
Info: www.msi-computer.de

Commodore: 30 C64-Spiele im Joystick

Der niederländische Konzern Tulip, Inhaber der Marke Commodore, will in Kürze ein erstes Produkt unter dem bekannten Brand veröffentlichen. Im Stile des Atari TV-Game-Sticks von THQ plant das Unternehmen einen Joystick, der direkt an den Fernseher angeschlossen wird und etwa 30 Spiele auf einem integrierten Speicher beherbergt, darunter die C64-Klassiker Summer Games, Winter Games, World Games und California Games.
Info: www.tulip.com



Ati schlägt zurück

Was bedeutet ...?

Kantenglättung
Auch Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

Anisotroper Filter
Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

Speicher-Interface
Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für eine schnellere Bildwiederholfrequenz, besonders bei aktivierter Kantenglättung.

Shader
Ein Shader ist eine programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, über die aufwendige Effekte (etwa spiegelndes Wasser mit Wellengang) erzeugt werden. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte möglich.

Vergangenen Monat überraschte die Geforce 6800 Ultra in unserem Testlabor mit einer überragenden Spieleleistung. Nun holt Ati mit der Radeon X800 XT zum Gegenschlag aus. **Wir präsentieren das Hardware-Duell des Jahres!**

Sie erinnern sich: In allen getesteten Spielen ging Nvidias neues Spitzenmodell Geforce 6800 Ultra in Führung und deklassierte die bisherige Referenz Radeon 9800 XT. Vereinzelt erzielte die 6800 Ultra doppelt so gute Ergebnisse wie das Ati-Flaggschiff! Mit der Radeon X800 XT erreichte uns nun der eigentliche Konkurrent zur neuen Geforce-Generation. Kann Ati das beeindruckende Ergebnis der Geforce 6800 Ultra übertreffen und die Spitzenposition zurückerobern? So viel vorweg: X800 XT und 6800 Ultra spielen in einer neuen Performance-Liga und lassen die bisherigen Spitzen-Modelle Geforce FX 5950 Ultra und Radeon 9800 XT wie Billig-Grafikkarten aussehen.

Nvidia legt vor ...

Mit der Geforce 6800 Ultra macht Nvidia gleich mehrere Evolutionsschritte nach vorne: Der neue Grafikchip (Codename: NV40) besitzt erstmals 16 Pixel-Pipelines und kann somit pro Takt 16 Pixel berechnen. Der Vorgänger Geforce FX 5950 Ultra brachte es nur auf vier Pixel-Berechnungen, konnte dafür jedoch pro Takt zwei Texturen auftragen (4 Pixel x 2 Texel). Die Radeon 9800 XT lag bisher mit acht Pixel-Pipelines vorne. Der Chiptakt liegt bei vergleichsweise niedrigen 400 MHz. Da 400 MHz 400 Millionen Berechnungen pro Sekunde entsprechen, erreicht die Geforce 6800 Ultra eine theoretische Pixelfüllrate von 6,4 Gigapixeln pro Sekunde (16 x 400 Millionen). Die FX 5950 Ultra schafft trotz 75 MHz höherem Chiptakt nur 1,9 Gigapixel pro Sekunde (4 x 475 Millionen). Somit arbeitet der NV40 außergewöhnlich effizient. Neu im High-End-Bereich ist der verwendete GDDR3-Speicher. Das „G" steht für „Grafik", da es sich um spezielles RAM handelt, das extra für Grafikkarten entworfen wurde. Der 256 MByte große Speicher wird mit 256 Bit angebunden und taktet mit 550 MHz DDR. Es steht Kartenherstellern wie Asus, Albatron oder Gainward jedoch frei, noch schnelleren Speicher einzusetzen. Eine weitere Besonderheit ist das neue Shader-Modell: Die Geforce 6800 Ultra und alle weiteren Modelle auf Basis des NV40 unterstützen bereits Pixel- und Vertex-Shader in der Version 3.0. Alle übrigen DX9-Grafikkarten müssen mit dem Shader-Modell 2 auskommen.

... Ati zieht nach

Im Gegensatz zu Nvidia verwendet Ati für die Radeon X800 XT keinen neuen Chip, sondern verlässt sich auf Bewährtes: Der Grafikprozessor mit dem Codenamen R420 entspricht einer stark überar-

beiteten Version des R300, der bereits auf der Radeon 9700 und in renovierter Form auch auf der Radeon 9800 (R350) und der Radeon 9800 XT (R360) zum Einsatz kommt. Größte Neuerung des alten Bekannten sind die zusätzlichen Pixel-Pipelines: Die Radeon X800 XT berechnet wie der große Konkurrent 16 Pixel pro Takt. Auch bei den Vertex-Shadern zieht Ati mit Nvidia gleich und integriert sechs Vertex-Einheiten. Der Herstellungsprozess wurde gegenüber der 9800 XT von 0,15 Mikrometer auf 0,13 Mikrometer verfeinert. Während Nvidia den NV40 beim neuen Partner IBM fertigen lässt, vertraut Ati weiterhin auf die Chip-Schmiede von TSMC. Die Chip-Ausbeute scheint hier beim 0,13-Mikrometer-Prozess besonders gut zu sein, weshalb die X800 XT einen Chiptakt von 520 MHz erreicht. Die theoretische Pixelfüllrate wird dadurch auf den Rekordwert von 8,3 Gigapixeln pro Sekunde katapultiert (16 Pipelines x 520 MHz).

Neben dem Spitzen-Modell bringt Ati auch eine etwas langsamere Variante: Die X800 Pro dürfte vor allem aus Preis-Leistungs-Sicht interessant werden. Zwar verfügt sie nur über zwölf Pixel-Prozessoren und 475 MHz Chiptakt, dafür kostet sie voraussichtlich nur 430 Euro – 70 Euro weniger als die X800 XT.

Hochleistungsspeicher

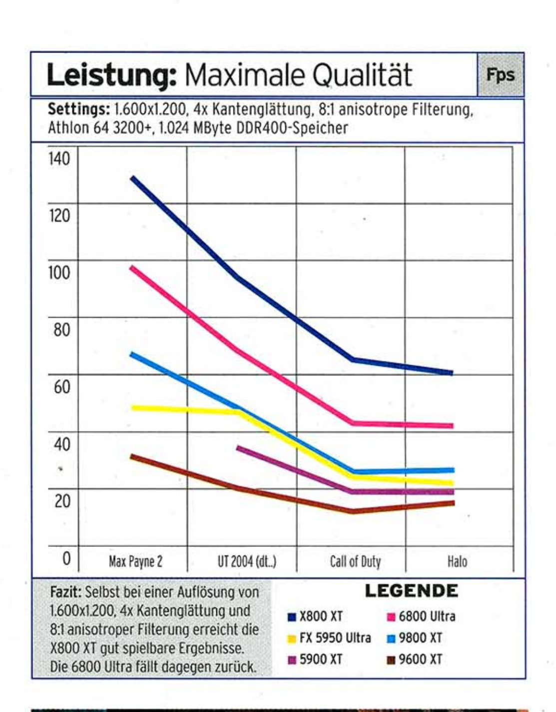
Bei unserer X800-XT-Testkarte kamen die gleichen Speichermodule wie bei der Geforce 6800 Ultra zum Einsatz. Ergo nutzt auch die neue Ati-Karte GDDR3-Speicher mit einer Zugriffszeit von 1,6 Nanosekunden. Der Speicher taktet mit 560 MHz DDR, aufgrund der niedrigen Zugriffszeit sind theoretisch bis zu 625 MHz DDR möglich. Die Test-Platine lief mit 575 MHz DDR Speichertakt noch über der Spezifikation. Der Speicherbus ist wie bei allen aktuellen High-End-Grafikkarten 256 Bit breit, im Gegensatz zur 6800 Ultra werden die Speichermodule bei der X800 XT standardmäßig nicht gekühlt. Wie der Rivale Nvidia plant auch Ati eine 512-MByte-Variante des neuen Top-Modells. Die X800 Pro kommt auch mit 256 MByte und 256-Bit-Anbindung, dafür wird der Speichertakt auf 450 MHz DDR gedrosselt.

Kompakt und leise

Auf den ersten Blick ähnelt die Radeon X800 XT stark dem Vorgänger 9800 XT. Der Kupferkühler ist allerdings etwas kleiner als bisher – so werden die Speichermodule nicht von der Kühlkonstruktion bedeckt. Der riesige Lüfter ist geblieben – mit 65 Millimetern ist er größer als mancher CPU-Lüfter. Auf unserer Testplatine wird der Lüfter nur mit einer Spannung von 5,4 Volt betrieben – Standard sind zwölf Volt. Dadurch ist die X800 XT mit 1,7 Sone außergewöhnlich leise. Der Lüfter der 6800-Ultra-Referenzplatine macht bei 3D-Anwendungen mit 3,2 Sone deutlich mehr Lärm. Zudem blockiert die pompöse Aluminium-Kühlkonstruktion durch ihre Bauhöhe den obersten PCI-Slot. Bei der Ati-Karte sind dagegen alle Steckplätze nutzbar. Wir rechnen damit, dass zahlreiche Hersteller wie Asus, MSI oder Leadtek eigene Kühlmethoden verwenden, die flacher sind und wesentlich leiser arbeiten.

Platinen-Layout im Vergleich

Auf der Anschlussblende der X800 XT befinden sich ein DVI-Ausgang für Flachbildschirme und ein VGA-Anschluss für Röhrenmonitore. Nvidia hat sich bei der 6800 Ultra für zwei DVIs entschieden – Röhrenbildschirme werden per Adapter verbunden. Zunächst wird die Ati-Karte als AGP-8x-Variante erscheinen. Erst der R423-Grafikchip wird nativ das neue Steckformat PCI-Express unterstützen, davon abgesehen gibt es voraussichtlich keine Unterschiede zwischen den beiden Modellen. Wie gewohnt kommt die Radeon X800 XT mit einem Netzteil-Stecker aus. Der Stromverbrauch liegt bei 60 bis 70 Watt, das



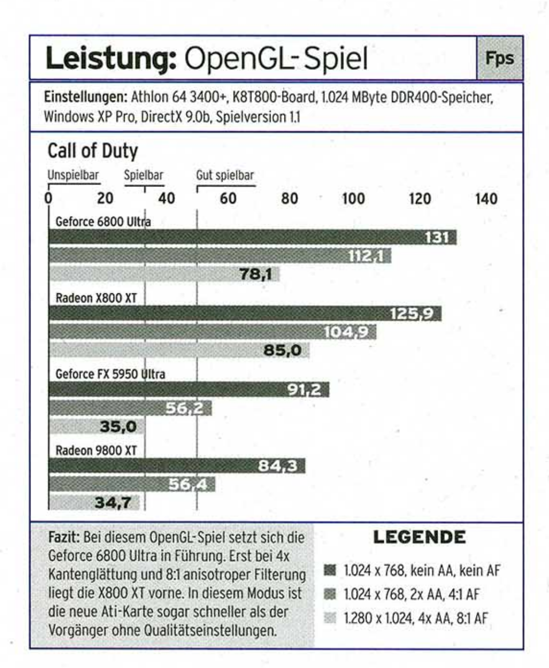


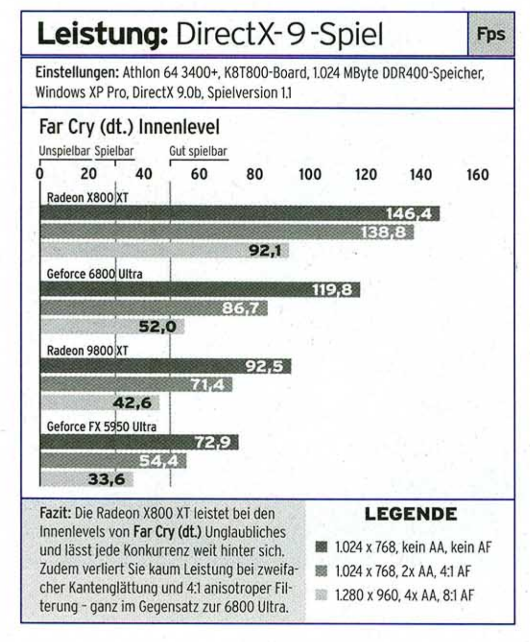
MASKOTTCHEN Videos zu den aufwendigen neuen Grafikdemos von Nvidia und Ati finden Sie auf der Heft-DVD.

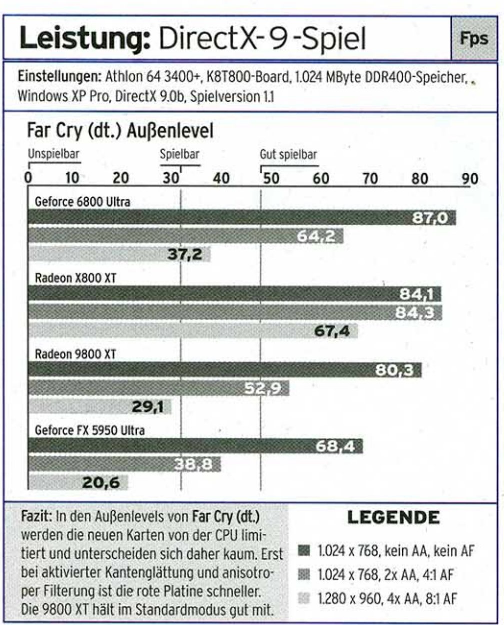
Übersicht: die aktuellen Top-Modelle von Ati und Nvidia im Vergleich

Grafikkarte:	Radeon 9800 XT	Radeon X800 Pro	Radeon X800 XT	Geforce 6800 Ultra	Geforce 6800	Geforce FX 5950 Ultra
Codename	R360	R420	R420	NV40	NV40	NV38
Hersteller:	Ati	Ati	Ati	Nvidia	Nvidia	Nvidia
Preis	ca. € 420	ca. € 430*	ca. € 499*	ca. € 559*	ca. € 349*	ca. € 400
Chip-Architektur	8 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel
Chiptakt	412 MHz	475 MHz	520 MHz	400 MHz	375 MHz	475 MHz
Speichertakt	365 MHz DDR	450 MHz DDR	560 MHz DDR	550 MHz DDR	350-475 MHz DDR	475 MHz DDR
Shaderprofil	2.0	2.B	2.B	3.0	3.0	2.A
Fertigungsprozess	0,15 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer
Transistoren	107 Millionen	160 Millionen	160 Millionen	222 Millionen	222 Millionen	130 Millionen
Vertex Shader	4	6	6	6	6	3
Speichermenge	256 MByte	256 MByte	256 MByte	256 MByte	128 MByte	256 MByte
Speicheranbindung	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit
Speicherbandbreite	23,4 GByte/s	28,8 GByte/s	35,8 GByte/s	35,2 GByte/s	22,4-30,4 GByte/s	30,4 GByte/s

*noch nicht sicher







ist sogar weniger als bei der Radeon 9800 XT – dem feineren Herstellungsprozess sei Dank. Die neue Pixel-Schleuder von Nvidia benötigt dagegen zwei Stromanschlüsse. Der Hersteller empfiehlt daher ein Netzteil mit 480 Watt, bei dem beide Stromanschlüsse mit jeweils einem eigenen Kabelstrang verbunden werden, an denen keine anderen Komponenten angeschlossen sind. Der Stromverbrauch fällt jedoch relativ moderat aus: Im 2D-Modus werden nur 33 Watt benötigt, bei Spielen klettert der Wert auf 67 bis 83 Watt. Daher ist weniger die Gesamtleistung des Netzteils, sondern vielmehr die Leistung des Zwölf-Volt-Strangs entscheidend. Die abschreckend hohen Anforderungen von Nvidia können wir daher nicht bestätigen: Bereits mit dem 300 Watt starken PS-300S von Coba lief die 6800 Ultra problemlos. Wir empfehlen den Einsatz von Markenware der Firmen Zalman, BeQuiet oder Enermax. Beim Platinen-Layout ist die Radeon X800 XT im Referenzdesign also klar im Vorteil: Die Kühlung ist leiser und flacher und die Ati-Karte kommt mit nur einem Stromstecker aus.

Technologischer Stillstand?

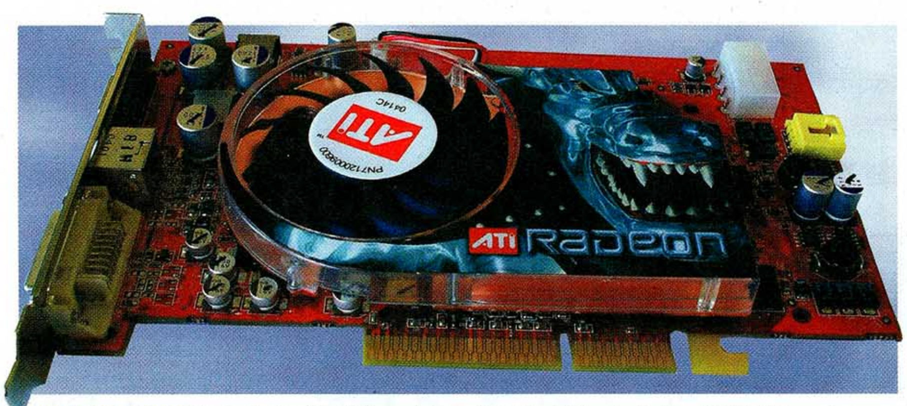
Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei dem R420-Grafikchip im Grunde um eine stark verbesserte Version des R300. Bei den Änderungen an den Pixel und Vertex Shadern hat Ati daher lediglich Feintuning betreiben können. So wurden beispielsweise die Slots für Pixel-Shader-Instruktionen aufgestockt. Das Shaderprofil trägt daher die Versionsnummer 2.B gegenüber 2.0 bei der Radeon 9800 XT. Nvidia indessen trumpft bei der Geforce 6800 Ultra mit Pixel und Vertex Shadern in der Version 3.0 auf. Somit nutzen Grafikchips, die auf dem NV40 basieren, als einzige den vollen Funktionsumfang von DirectX 9. Dank Vertex Shader 3.0 sollen beispielsweise Physik-Berechnungen von der Grafikkarte übernommen werden können – bisher war die CPU dafür zuständig. Die neue Pixel-Shader-Version 3.0 bringt jedoch keine neuen Effekte gegenüber der 2er-Variante von Radeon X800 XT, 9800 XT oder Geforce FX 5950 Ultra. Dafür wird die Leistung des Grafikchips effizienter genutzt. Bis das neue Shaderprofil von Spieleherstellern intensiv genutzt wird, dürfte noch einige Zeit vergehen. Spiele mit der Unreal-Engine 3, die von Pixel und Vertex Shadern in der Version 3.0 profitiert, erwarten wir nicht vor Mitte nächsten Jahres.

Kantenglättung und Filterungstricks

In der Disziplin „Kantenglättung" hat Ati keine Änderungen vorgenommen – die Qualität war bereits bei den Vorgängern der Konkurrenz überlegen. Nvidia hat allerdings mit der Geforce 6800 Ultra aufgeholt: Wie die Ati-Grafikchips verwendet der NV40 bei zweifacher und vierfacher Kantenglättung ein gedrehtes Abtastmuster. Dadurch werden vor allem die Kanten nahezu horizontal verlaufender Linien deutlich besser geglättet. Trotzdem ist die Kantenglättungsqualität der Ati-Karten dank Gamma-Korrektur einen Tick besser als bei der 6800 Ultra. Zudem ermöglicht die X800 XT bis zu sechsfache Kantenglättung im ressourcenschonenden Multisampling-Verfahren. Nvidia hält zwar mit einem 8x-Modus dagegen, allerdings wird hierbei Multisampling mit langsamem Supersampling kombiniert, weshalb die 6800 Ultra mit achtfacher Kantenglättung sehr viel Leistung verliert.

Bei der anisotropen Texturfilterung erlauben sich beide Hersteller Performance-Optimierungen zulasten der Bildqualität. Beim NV40 werden die Übergänge von einer nahen, detaillierten zu der nächsten, unschärferen Texturstufe kaum gefiltert. Diese Anpassung lässt sich im Treibermenü unter dem Punkt „Trilineare Optimierung" abschalten. Der R420 filtert die Übergänge auf den Texturstufen 1 bis 7 gar nicht, lediglich die Basistextur wird gefiltert. Zudem wird bei beiden Grafikchips der volle Grad der anisotropen Filterung nur bei einem Betrachtungswinkel von 90° angewendet. Für unsere Benchmarks haben wir uns dazu entscheiden, die


AUFWENDIG Beim Referenzdesign der Geforce 6800 Ultra übernimmt ein großer Aluminium-Block die Kühlung. Durch die Bauhöhe wird der oberste PCI-Steckplatz blockiert.



CLEVERES DESIGN Ein flacher Kupfer-Kühler und ein großer Lüfter kühlen die Radeon X800 XT leise und zuverlässig. Die Stromversorgung wird über einen 4-Pin-Anschluss erledigt.

Optimierungen von Ati und Nvidia zuzulassen, da die Karten voraussichtlich bei den allermeisten Spielern in diesem Modus laufen.

Das Leistungsduell

Die beiden Neulinge setzen bei allen getesteten Spielen neue Bestwerte. Gerade bei Titeln wie **Halo** oder **Spellforce**, die starken Gebrauch von Shadern machen, ist der Leistungsvorsprung gegenüber den bisherigen Referenzkarten Radeon 9800 XT und FX 5950 Ultra gewaltig: Bei **Halo** lässt die X800 XT die Radeon 9800 XT um 55 Prozent hinter sich, bei **Spellforce** ist die 6800 Ultra sogar doppelt so schnell wie die entthronte 9800 XT. Die eigentliche Frage lautet natürlich: Kann die Radeon X800 XT mit der erstaunlichen Leistung der Geforce 6800 Ultra mithalten? Nachdem wir die High-End-Karten in fünf aktuellen Spielen gegeneinander antreten ließen, steht fest: Sie kann. In 1.024x768 ohne Kantenglättung oder anisotrope Filterung sind die Unterschiede sehr gering, bei **Unreal Tournament 2004 (dt.)** und **Halo** liefern die Kontrahenten fast identische Ergebnisse ab. Obwohl wir für unsere Benchmarks einen Athlon 64 3400+ verwenden, werden die beiden Kraftbündel in dieser Auflösung offensichtlich noch immer von der CPU gebremst und können nicht ihre volle Leistung ausspielen.

Eindeutige Unterschiede gibt es hier nur bei **Far Cry (dt.)** und **Spellforce**. Während die Geforce 6800 Ultra bei **Spellforce** stolze 17 Prozent schneller ist, kann sich die X800 XT bei **Far Cry (dt.)** deutlich in Führung setzen: 146 Bilder pro Sekunde (kurz: Fps) im Innenlevel sind schlicht atemberaubend! Die Nvidia-Karte schafft hier zwar ebenfalls ein erstaunliches Ergebnis, ist mit 120 Fps jedoch rund 21 Prozent langsamer. Bei der Außenmission liegen die Rivalen wieder dichter zusammen, erst bei zugeschalteten Qualitätseinstellungen demonstriert die X800 XT wieder eine überlegene Performance. Bei zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung verliert die rote 3D-Platine nahezu keine Leistung. Selbst mit einer Auflösung von 1.280x960, vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung ist der technologisch herausragende Insel-Shooter in allen Situationen flüssig spielbar – bei einer deutlich gesteigerten Bildqualität. Die Performance von Nvidias Hoffnungsträger bricht hier deutlich stärker ein. Generell kommt die X800 XT mit den Qualitätseinstellungen besser zurecht. Die Geforce 6800 Ultra leidet darunter, dass pro Pipeline nur zwei Multisamples erzeugt werden können, weshalb vierfache Kantenglättung im Vergleich langsamer läuft. Zudem profitiert der R420 von einem 30 Prozent höheren Chiptakt. Bei unserem Testmuster lagen die Taktraten mit 525 MHz Chip- und 575 MHz DDR Speichertakt zudem leicht über der Spezifikation (520 MHz/560 MHz DDR). Mit finalem Takt und neuen Treibern können sich die Ergebnisse noch ändern. DANIEL MÖLLENDORF

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



Ich kann es kaum abwarten, fertige Hersteller-Karten der X800 XT und 6800 Ultra gegeneinander antreten zu lassen.

Mit der neuen Grafikkarten-Generation lassen Ati und Nvidia die jeweiligen Vorgänger-Modelle weit hinter sich. Einen ähnlichen Leistungssprung gab es höchstens zur Einführung der ersten Geforce-Karten. Im direkten Vergleich der beiden Referenz-Modelle gefällt mir die Radeon X800 XT besser, da sie leiser ist und bei Kantenglättung schier unerschöpfliche Leistungsreserven hat. Selbst **Far Cry (dt.)** kann ich mit vierfacher Kantenglättung spielen.
Die Leistungsunterschiede sind allerdings so knapp wie selten zuvor. Jetzt liegt es an den Kartenherstellern wie Asus, MSI oder Leadtek, die 6800 Ultra mit einer leiseren Kühlung und vielleicht sogar schnellerem Speicher auszustatten. Ich kann es kaum abwarten, fertige Hersteller-Karten der X800 XT und 6800 Ultra gegeneinander antreten zu lassen. Auch das Duell der langsameren Varianten X800 Pro und Geforce 6800 wird spannend, zumal diese voraussichtlich ein deutlich besseres Preis-Leistungs-Verhältnis haben werden als die Top-Modelle.

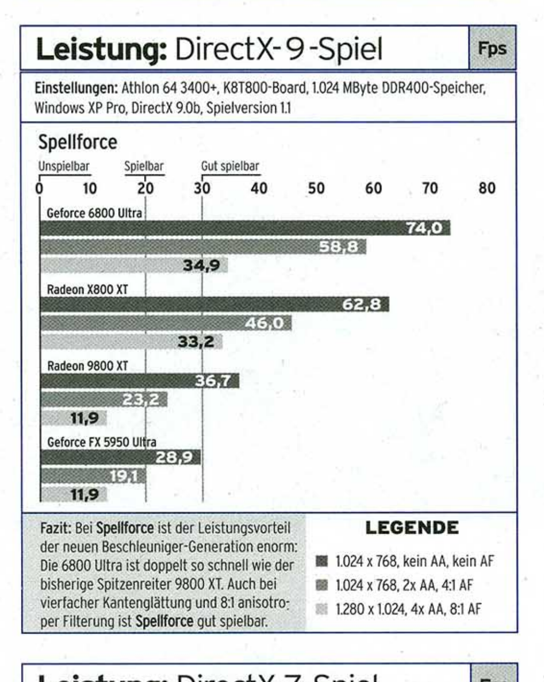
Leistung: DirectX-9-Spiel (Fps)

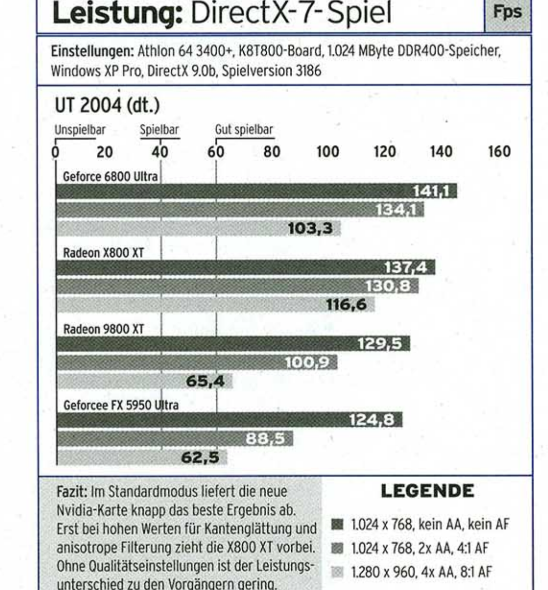
Einstellungen: Athlon 64 3400+, K8T800-Board, 1.024 MByte DDR400-Speicher, Windows XP Pro, DirectX 9.0b, Spielversion 1.02

Halo (Unspielbar / Spielbar ab 20 / Gut spielbar ab 40)

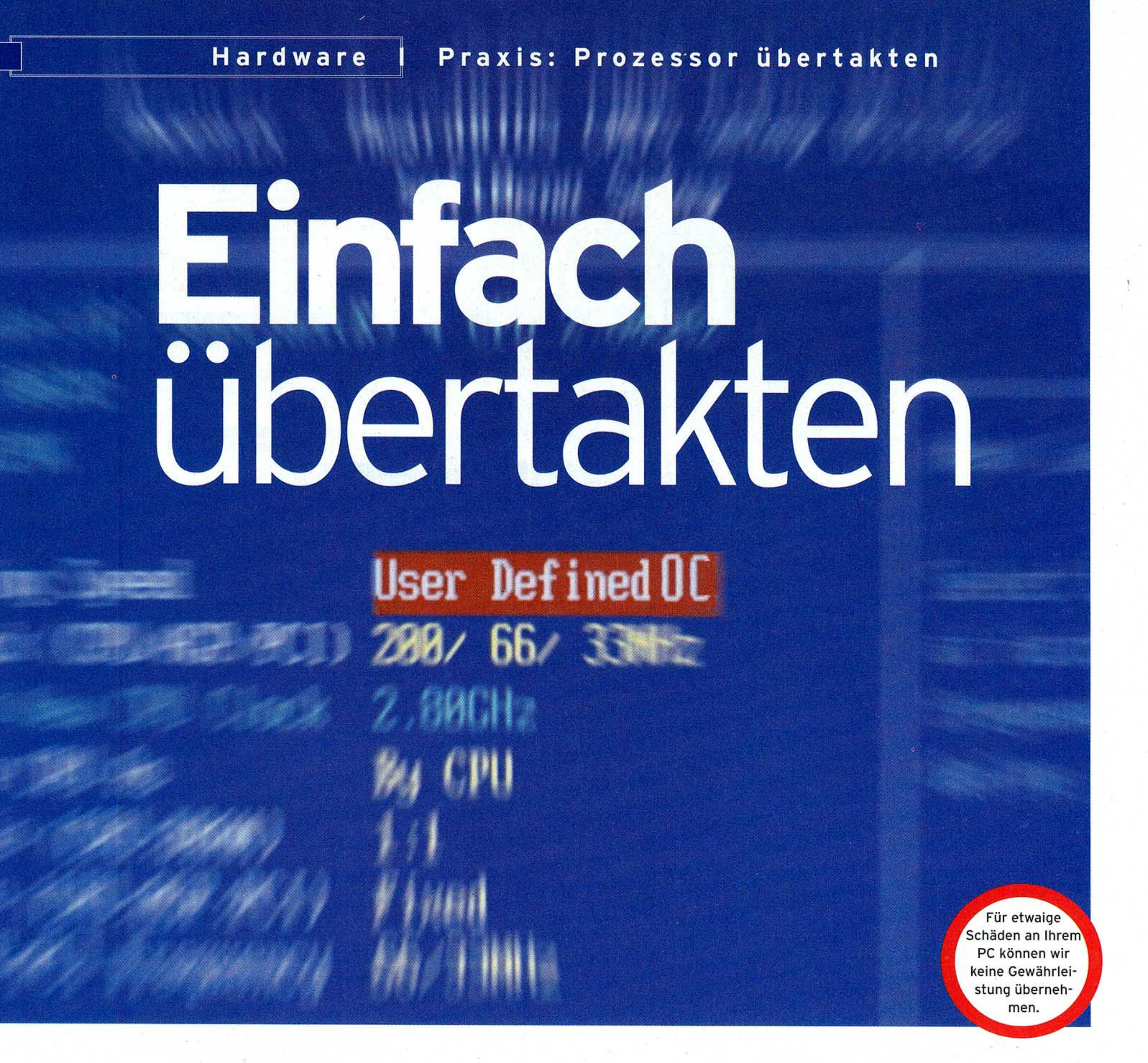
Karte	1.024 x 768, kein AA, kein AF	1.024 x 768, kein AA, 4:1 AF	1.280 x 960, kein AA, 8:1 AF
Radeon X800 XT	97,7	95,0	79,4
Geforce 6800 Ultra	97,1	89,9	67,3
Radeon 9800 XT	63,0	55,9	37,2
Geforce FX 5950 Ultra	57,2	46,3	30,9

Fazit: Bei **Halo** setzen 6800 Ultra und X800 XT neue Maßstäbe – die bisherigen Spitzen-Karten Radeon 9800 XT und Geforce 5950 Ultra wirken dagegen wie Billig-Beschleuniger. Bei zusätzlichen Qualitätseinstellungen ist die X800 XT erneut überlegen.





Einfach übertakten



Für etwaige Schäden an Ihrem PC können wir keine Gewährleistung übernehmen.

Bis zu 40 Prozent mehr Leistung zum Nulltarif? **Wir zeigen Schritt für Schritt, wie Sie einfach Ihren Prozessor übertakten** - und was Sie dafür benötigen.

Sie wollen Ihre alternde CPU fit für aktuelle Spiele machen oder dem neuen Top-Prozessor das letzte Quäntchen Leistung entlocken? Kein Problem, denn mit dem nötigen Grundwissen und ein wenig Fingerspitzengefühl können Sie per Übertaktung fast jedem Prozessor zu einer besseren Leistung verhelfen. Beachten Sie allerdings: Wer übertaktet, verliert jeden Anspruch auf Garantie, bei Schäden können Sie die CPU somit nicht mehr umtauschen. Wer das Risiko eingeht, wird dafür mit Taktsteigerungen von bis zu 900 MHz belohnt. Damit Sie ohne Vorwissen schnell erste Erfolge feiern können, erklären wir Ihnen, wie Sie den CPU-Takt anheben und wie Sie sicherstellen, dass der Prozessor anschließend noch stabil arbeitet – ohne dafür Änderungen an der Hardware vornehmen zu müssen. Zudem haben wir sechs aktuelle CPUs von AMD und Intel im gnadenlosen Übertaktungstest verglichen. Anhand der Ergebnisse geben wir konkrete Empfehlungen, welche Komponenten sich besonders gut für Übertakter eignen. Beim nächsten Kauf können Sie auf diese Weise gezielt ein System mit gutem Übertaktungs-Potenzial zusammenstellen und so für wenig Geld die Leistung eines weitaus teureren High-End-PCs erreichen.

Erste Schritte

Den Prozessor zu übertakten, ist einfacher, als allgemein angenommen wird. Alles, was Sie dazu brauchen: ein Mainboard mit den entsprechenden Einstellungsmöglich-

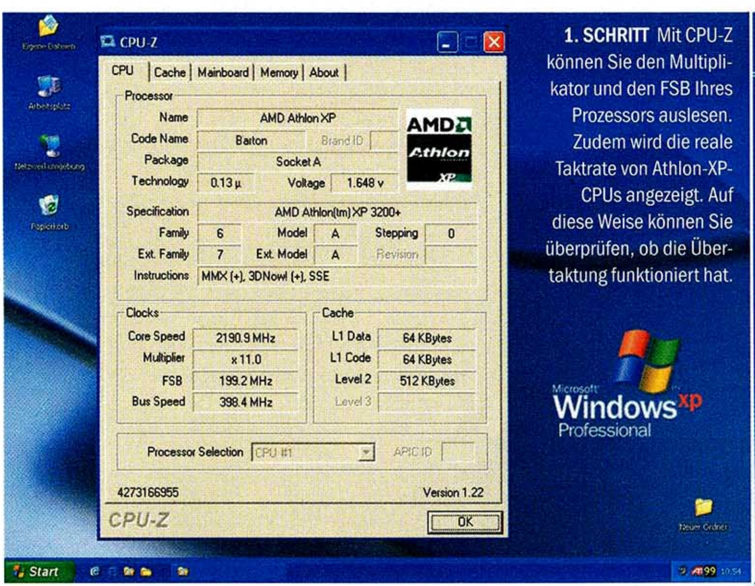
Was bedeutet ...?

Northbridge
Teil des Chipsatzes, über den aktuelle Prozessoren (P4, Athlon XP) mit dem Speicher und dem AGP (Advanced Graphics Port) der Grafikkarte kommunizieren. Der Athlon 64 verfügt über einen integrierten Speicher-Controller und ist somit direkt mit dem RAM verbunden.

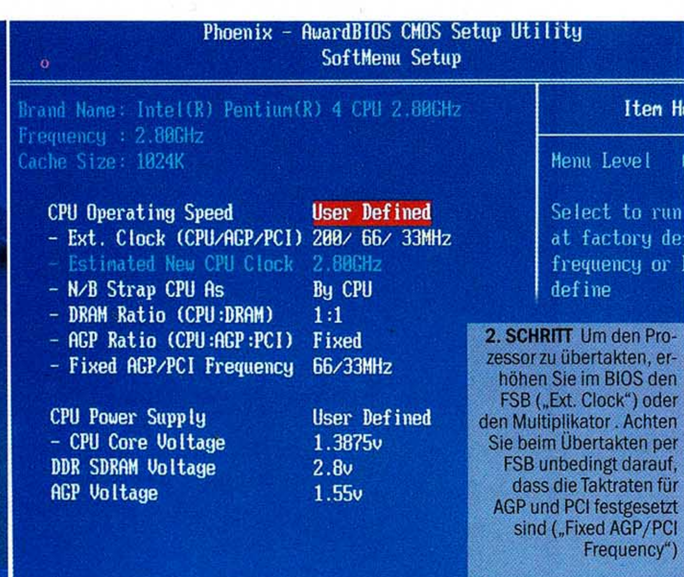
Frontside-Bus
Der FSB verbindet bei aktuellen Prozessoren (Athlon XP, Pentium 4, Duron, Celeron) die CPU mit der Northbridge und somit auch mit dem Hauptspeicher.

Hyper-Threading
Simuliert zwei Prozessoren anstelle von nur einem; gerade wenn mehrere Anwendungen gleichzeitig berechnet werden müssen, soll dieser dadurch schneller arbeiten.

Speicherlatenzen
Gibt an, wie lange bei einer Zugriffsanforderung auf die Daten gewartet werden muss. Bei niedrigen Latenzwerten arbeitet der Speicher schneller.



1. SCHRITT Mit CPU-Z können Sie den Multiplikator und den FSB Ihres Prozessors auslesen. Zudem wird die reale Taktrate von Athlon-XP-CPUs angezeigt. Auf diese Weise können Sie überprüfen, ob die Übertaktung funktioniert hat.



2. SCHRITT Um den Prozessor zu übertakten, erhöhen Sie im BIOS den FSB („Ext. Clock") oder den Multiplikator. Achten Sie beim Übertakten per FSB unbedingt darauf, dass die Taktraten für AGP und PCI festgesetzt sind („Fixed AGP/PCI Frequency")

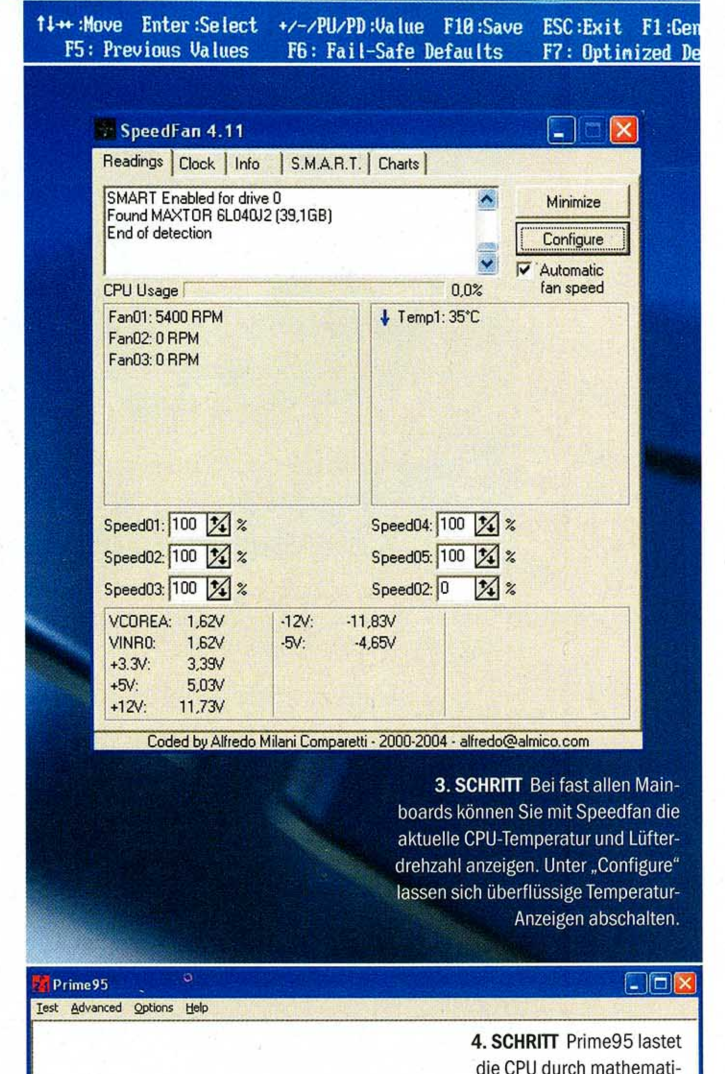
keiten, leistungsfähigen Speicher und eine gute Kühlung. Als Erstes sollten Sie die Taktfrequenz Ihres Prozessors aufschlüsseln. Der CPU-Takt setzt sich aus zwei Faktoren zusammen: dem Frontside-Bus (kurz: FSB) und dem Multiplikator. Verfügt ein Prozessor über einen FSB von 200 MHz und einen Multiplikator von 10, taktet er mit 2.000 MHz (200 MHz FSB mal 10). Der FSB verbindet die CPU mit der Northbridge des Mainboards, die wiederum die Grafikkarte und den Speicher anspricht. Je höher der FSB taktet, desto schneller arbeitet daher das System. Der Multiplikator bestimmt dagegen nur den CPU-Takt. Die Werte für FSB und Multiplikator Ihrer CPU finden Sie beispielsweise mit dem kostenlosen Programm CPU-Z heraus. Installieren Sie einfach das nützliche Tool von unserer Heft-DVD. Anschließend können Sie unter „Multiplier" und „FSB" die jeweiligen Werte ablesen. Außerdem zeigt CPU-Z die Taktrate von Athlon-XP-CPUs an. So erkennen Sie direkt, was sich hinter Performance-Rating-Angaben wie 3200+ verbirgt.

BIOS erklärt

Um die CPU zu übertakten, gibt es daher zwei Möglichkeiten: Entweder man setzt den Multiplikator herauf oder man erhöht den FSB-Takt. Beide Einstellungen lassen sich über das BIOS durchführen. Drücken Sie zu Beginn des Boot-Vorgangs die Taste „Entf", um ins BIOS-Menü zu gelangen. Die entsprechenden Einträge finden Sie meist unter dem Menüpunkt „Advanced Chipset Features" oder „Frequency/Voltage Control". Die Einstellungsmöglichkeit für den Multiplikator wird in den meisten Fällen mit „CPU Clock Multiplier" oder „CPU Clock Ratio" bezeichnet. Den FSB-Takt stellen Sie normalerweise unter „CPU External Frequency" oder „FSB Frequency" ein. Um sicherzugehen, dass alle Funktionen zur Verfügung stehen und die CPU korrekt erkannt wird, sollten Sie, bevor Sie mit dem Übertaktungsversuch beginnen, das BIOS auf den neuesten Stand bringen. Wie Sie ein BIOS-Update durchführen, erfahren Sie im Artikel „Keine Angst vorm BIOS-Flash" auf Seite 212.

CPU auf der Streckbank

Am einfachsten lässt sich ein Prozessor über den Multiplikator übertakten, da dieser ausschließlich den CPU-Takt beeinflusst – die übrigen Komponenten werden nicht beeinträchtigt. Wenn Sie bei der 2.000-MHz-CPU aus unserem Beispiel den Multiplikator im BIOS von 10 auf 11 setzen und anschließend die Einstellungen speichern („Exit & Save Changes"), wird der Prozessor beim nächsten Start mit 2.200 MHz angesprochen (200 MHz FSB mal 11). Für alle Pentium-4-Prozessoren und die meisten AMD-CPUs ist der Multiplikator allerdings festgelegt – nur wenige Athlon-XP-Modelle sind von Haus aus „freigeschaltet". Somit sind Sie häufig auf das Übertakten per FSB angewiesen. Hier ist allerdings Vorsicht geboten: Auf älteren Boards werden gleichzeitig mit dem FSB-Takt auch die Taktraten für PCI- und AGP-Karten an-



3. SCHRITT Bei fast allen Mainboards können Sie mit Speedfan die aktuelle CPU-Temperatur und Lüfterdrehzahl anzeigen. Unter „Configure" lassen sich überflüssige Temperatur-Anzeigen abschalten.

4. SCHRITT Prime95 lastet die CPU durch mathematische Rechenoperationen aus. So erkennen Sie, ob der übertaktete Prozessor stabil läuft. Starten Sie dazu den „Torture Test" aus der Registerkarte „Options".

Wichtige Fragen zum Übertakten

Wie weit kann ich meinen Prozessor übertakten?

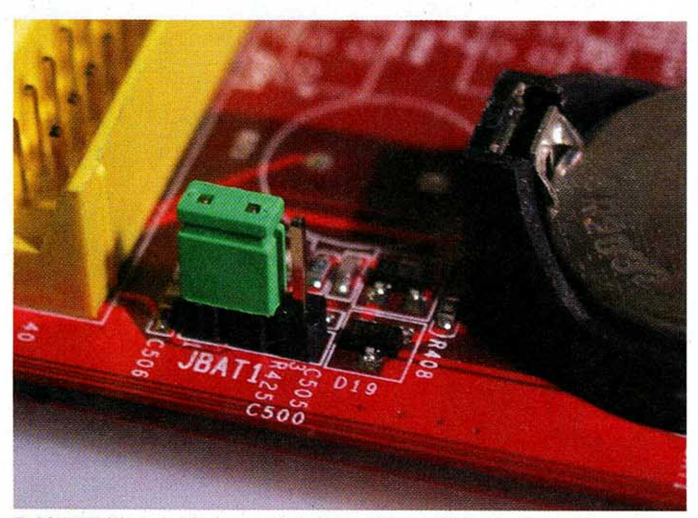
Das Übertaktungspotenzial ist von CPU zu CPU verschieden. Es lassen sich also keine allgemeingültigen Aussagen über die Übertaktbarkeit eines Prozessors treffen. Stattdessen können Sie die Taktgrenze Ihrer CPU selbst herausfinden. Verwenden Sie dafür Prime 95 – falls das Programm im Dauertest keine Fehler erkennt, können Sie den Takt weiter erhöhen. Werden allerdings Hardware-Fehler ausgegeben, so läuft das System instabil und Sie müssen den CPU-Takt wieder senken oder die Prozessor-Spannung erhöhen.

Welchen Speicher soll ich verwenden?

Solange Sie den FSB-Takt nicht auf mehr als 200 MHz setzen, reicht gewöhnlicher DDR400-Speicher völlig aus. Bei Athlon-XP-CPUs mit frei wählbarem Multiplikator bietet sich daher beispielsweise DDR400-Speicher mit besonders niedrigen Latenzzeiten wie der TWINX 3200LL von Corsair an. Erst wenn Sie den FSB über die 200-MHz-Grenze anheben, sollten Sie DDR500-Module verwenden, um den Speichertakt auf den gleichen Wert wie den FSB setzen zu können. Auf diese Weise verschenken Sie keine Leistung.

Worauf muss ich bei der Kühlung achten?

Generell werden CPUs nach einer Übertaktung wärmer als im Normalbetrieb. Trotzdem brauchen Sie nicht zwingend einen teuren Kühler. Achten Sie darauf, dass die Lüfterblätter nicht durch Staub und Schmutz beeinträchtigt werden und dass auf dem CPU-Kern ausreichend Wärmeleitpaste vorhanden ist. Wärmeleitpads haben einen schlechteren Wärmetransfer und sollten daher entfernt und durch Paste ersetzt werden. Bei manchen CPUs wie dem P4 mit Prescott-Kern sollten Sie allerdings unbedingt einen hochwertigen Kühler wie den CNPS-7000A-CU von Zalman oder gleich eine Wasserkühlung verwenden.



5. SCHRITT Wenn das System nach der Takterhöhung nicht mehr startet, können Sie per Jumper die Standardeinstellungen laden. Versetzen Sie dazu die Brücke und stecken Sie diese anschließend wieder zurück.

gehoben; Standard sind 66 MHz AGP- und 33 MHz PCI-Takt. Da die Steckkarten mit der geänderten Taktrate selten zurechtkommen, arbeitet das System schnell instabil und das Übertaktungsvorhaben wird stark erschwert. Bei vielen moderneren Platinen mit Intels 865PE, 875P oder dem Nforce2 für AMD-CPUs lassen sich AGP und PCI allerdings unabhängig vom FSB festsetzen. In diesem Fall können Sie relativ problemlos per FSB übertakten. Wenn Sie etwa bei unserem Beispiel-Prozessor mit 2.000 MHz im BIOS die FSB-Arbeitsgeschwindigkeit von 200 MHz auf 220 MHz anheben, läuft der Prozessor mit 2.200 MHz (220 MHz FSB mal 10). Falls Ihre CPU keine Änderung des Multiplikators zulässt und das Mainboard keine festen Taktraten für AGP und PCI unterstützt, sind Übertaktungmöglichkeiten stark eingeschränkt. Achten Sie nun darauf, dass AGP- und PCI- Takt sich nur um weniger als fünf MHz von der Norm unterscheiden.

Taktgrenze ermitteln

Übertakten Sie höchstens in 100-MHz-Schritten und überprüfen Sie jedes Mal die Taktänderung mit CPU-Z. Ob der Prozessor im übertakteten Zustand noch stabil läuft, lässt sich am einfachsten mit dem Tool Prime95 (auf Heft-DVD) überprüfen. Das Programm wird zunächst automatisch im Hintergrund gestartet und beginnt direkt mit einer Prüfung – per Doppelklick auf das Icon unten rechts in der Windows-Leiste wird ein Status-Fenster aufgerufen. Wählen Sie nun „Test" und „Stop", um den laufenden Test zu beenden. Betätigen Sie anschließend die Registerkarte „Options" und wählen Sie dann „Torture Test". Wenn Sie mit „Ok" bestätigen, beginnt der Belastungstest. Durch extrem aufwendige mathematische Berechnungen wird der Prozessor nun vollständig ausgelastet. Übersteht das übertaktete System diesen anspruchsvollen Dauertest sechs Stunden ohne Absturz und ohne dass Prime95 durch einen Fehler angehalten wird, so können Sie sicher sein, dass der Prozessor trotz Übertaktung absolut stabil läuft. Mit Speedfan (PC Games Webcode: 22DG) können Sie dabei die Temperatur-Entwicklung überwachen. Diese sollte auch bei dieser enormen Beanspruchung nicht über 65 Grad Celsius steigen.

Notfallplan

Wenn der PC nach einer Taktänderung nicht mehr startet, muss dies nicht gleich bedeuten, dass eine Komponente defekt ist. Stattdessen haben Sie wahrscheinlich nur die Takt-Grenze für CPU oder Speicher überschritten. Um die Übertaktung rückgängig zu machen, können Sie den BIOS-Speicher (CMOS) löschen, damit die Standard-Werte geladen werden. Hierfür müssen Sie einen Jumper auf der Platine umstecken. Die Position des Jumpers ist im Mainboard-Handbuch dokumentiert. Dieser ist entweder mit „CLRTC" oder mit „JBAT1" bezeichnet. Setzen Sie den Jumper auf die Pins, die mit „Clear CMOS" gekennzeichnet sind. Stecken Sie die Kontaktbrücke nun wieder zurück; anschließend startet der PC mit den BIOS-Standardwerten. Falls Sie kein Handbuch besitzen, können Sie dies normalerweise von der Internetseite des Herstellers herunterladen.

Übertakter-Tricks

Wenn sich eine CPU vehement gegen eine Takterhöhung sträubt und schon mit zusätzlichen 100 MHz nicht mehr hochfährt oder beim Einsatz von Prime 95 Fehler produziert, braucht diese wahrscheinlich einfach nur mehr Strom. Im BIOS können Sie unter dem Eintrag „CPU Voltage" oder „CPU VCore Select" die CPU-Spannung (auch: VCore) verändern. Seien Sie hier allerdings besonders vorsichtig, da eine höhere Spannung die CPU-Temperatur deutlich ansteigen lässt. Gehen Sie am besten in 0,025-Volt-Schritten vor, bis der Prozessor stabil läuft.

Um keine Leistung zu verschenken, sollte zudem der Speichertakt nicht unter dem FSB-Takt liegen. Wenn Sie einen Prozessor mit 200 MHz FSB und festem Multiplikator übertakten wollen, brauchen Sie daher Speichermodule, die für entsprechend hohe Taktraten geeignet sind. Derzeit bieten beispielsweise Corsair, Kingston, Twinmos oder Geil DDR500-Module an. Diese sind für 250 MHz DDR spezifiziert und eignen sich sehr gut für Übertaktungs-Versuche per FSB.

Ein schmaler Grat

Einen Prozessor zu übertakten, gleicht einer Gratwanderung: Tasten Sie sich stets langsam an die Obergrenze heran und überprüfen Sie mit Prime95, ob das übertaktete System noch stabil arbeitet. Auf den folgenden Seiten finden Sie konkrete Übertaktungsbeispiele. Die erzielten Werte sind zwar nicht verbindlich, da sich jede CPU individuell übertakten lässt, dafür bieten die Ergebnisse eine gute Orientierungsmöglichkeit für Ihre Übertaktungsversuche.

DANIEL MÖLLENDORF

Übertaktungs-ergebnisse

Für etwaige Schäden an Ihrem PC können wir keine Gewährleistung übernehmen.

AMD oder Intel – wer hat mehr Übertaktungsreserven? Wir haben sechs CPUs verglichen und geben klare Empfehlungen für angehende Übertakter.

Für unsere Übertaktungstests verwenden wir vier gewöhnliche CPUs vom Versandhändler Alternate sowie zwei Prozessoren mit garantierter Übertaktbarkeit von www.overclockers.de. Die Intel-CPUs müssen sich auf dem Canterwood-Mainboard IC7 von Abit beweisen, bei den AMD-Prozessoren setzen wir auf das A7N8X-E Deluxe von Asus mit Nforce2-Ultra-400-Chipsatz. Als Kühler kommt bei allen Prozessoren der CNPS7000A von Zalman zum Einsatz. Welche CPU hat die größten Taktreserven?

Pentium 4 2.400 MHz (Northwood)

Unser erstes Übertaktungs-Opfer ist ein 2.400 MHz schneller Pentium 4 C mit dem älteren Northwood-Kern. Das „C" im Produktnamen weist auf einen FSB mit 200 MHz hin. Der Multiplikator liegt bei 12 und lässt sich nicht ändern, weshalb nur das Übertakten per FSB möglich ist. Um den Speichertakt gleichzeitig mit dem FSB erhöhen zu können und so keine Leistung zu verschenken, entscheiden wir uns für den DDR500-Speicher von Twinmos. Damit dieser tatsächlich die garantierte Taktrate von 250 MHz DDR erreicht, muss die Speicherspannung im BIOS von 2,5 V auf 2,8 V erhöht werden. Zudem liest unsere Testplatine IC7 die Latenzen falsch aus, weshalb wir diese manuell auf 2,5-4-4-8 stellen. Nachdem wir AGP- und PCI-Takt auf 66 MHZ respektive 33 MHz festgesetzt haben, erhöhen wir schrittweise den FSB. Der Northwood leistet hier Erstaunliches: Selbst 260 MHz FSB sind noch möglich – und das bei unveränderter Kernspannung! Dadurch ergibt sich ein Gesamttakt von 3.120 MHz. Sobald wir die Speicherlatenzen auf 3-4-4-8 verlängern, machen auch die Twinmos-Module den hohen Takt problemlos mit. In unseren Spieletests setzt die CPU den 30 Prozent höheren Takt fast 1:1 in eine 29 Prozent bessere Leistung um. Somit hat der P4 2,4 GHz mit Northwood-Kern ein erstaunliches Übertakungspotenzial, mit 57 Grad Celsius unter Volllast bleibt er zudem vergleichsweise kühl.

Pentium 4 2.400 MHz (Prescott)

Als Nächstes prüfen wir den P4 mit dem neuen Prescott-Kern auf Taktreserven. Dabei verwenden wir den Prescott mit 2,4 GHz von www.overclockers.de. Das Besondere hierbei: Der Online-Shop garantiert einen stabilen Betrieb bei 3.330 MHz. Nachteile der CPU: Der Frontside-Bus taktet nur mit 133 MHz und die Unterstützung für Hyper-Threading fehlt. Somit ist dieser bereits im Standard-Takt in **UT 2004 (dt.)** knapp zwölf Prozent langsamer als das Northwood-Pendant mit 200 MHz FSB. Dafür erreichen wir per FSB-Übertaktung die von Overclockers garantierten 3.330 MHz (185 MHz mal 18), ohne die Kernspannung anzuheben. Das entspricht einer Takterhöhung von sensationellen 39 Prozent! Die Spieleleistung steigt dadurch um 38 Prozent – ein absoluter Spitzenwert. Trotz höherem Takt ist der Prescott allerdings weiterhin langsamer als unser auf 3.120 MHz übertakteter P4 mit Northwood-Kern – hier machen sich der schnelle FSB und die kürzere Pipeline des Northwood bemerkbar. Bei voller Auslastung steigt die Hitzeentwicklung der übertakteten CPU auf 71 Grad Celsius. Wenn wir die VCore auf 1,5 V erhöhen, lässt sich der FSB zwar um weitere zehn MHz erhöhen, die Prozessor-Temperatur steigt dadurch jedoch auf kritische 75 Grad Celsius. Fazit: Der Prescott mit 2,4 GHz er-

Übersicht: Welcher der getesteten Prozessoren lässt sich am besten übertakten?

Prozessor	Athlon XP 3000+	Athlon XP 3000+	Athlon XP-M 2600+	Pentium 4 2,4A	Pentium 4 2,4C	Pentium 4 2,8E
Hersteller	AMD	AMD	AMD	Intel	Intel	Intel
Prozessor-Kern	Barton	Barton	Barton	Prescott	Northwood	Prescott
Preis (ohne Kühler)	ca. € 134,-	ca. € 144,-	ca. € 199,-	ca. € 169,-	ca. € 139,-	ca. € 189,-
Versand	www.alternate.de	www.alternate.de	www.overclockers.de	www.overclockers.de	www.alternate.de	www.alternate.de
Taktrate	2.166 MHz	2.100 MHz	2.000 MHz	2.400 MHz	2.400 MHz	2.800 MHz
Frontside-Bus	166 MHz DDR	200 MHz DDR	133 MHz DDR	133 MHz QDR	200 MHz QDR	200 MHz QDR
Multiplikator	13,0	10,5	15,0	18,0	12,0	14,0
VCore	1,650 V	1,650 V	1,550 V	1,3875 V	1,525 V	1,3875 V
Übertaktet auf	2.400 MHz	2.360 MHz	2.560 MHz	3.330 MHz	3.120 MHz	3.360 MHz
Prozentualer Anstieg	11 %	12 %	28 %	39 %	30 %	20 %
Frontside-Bus	185 MHz DDR	205 MHz DDR	205 MHz DDR	185 MHz QDR	260 MHz QDR	240 MHz QDR
Multiplikator	13,0	11,5	12,5	18,0	12,0	14,0
VCore	1,750 V	1,750 V	1,750 V	1,3875 V	1,525 V	1,4125
Temperatur unter Vollast*	49 °C	50 °C	48 °C	71 °C	57 °C	70 °C
Speichertakt	185 MHz	205 MHz DDR	205 MHz DDR	185 MHz DDR	260 MHz DDR	240 MHz DDR
Empfohlener Speicher	Corsair DDR400 Low Latency	Corsair DDR400 Low Latency	Corsair DDR400 Low Latency	Corsair DDR400 Low Latency	Twinmos Twister DDR500	Twinmos Twister DDR500
Leistungsgewinn**	14 %	9 %	43 %	38 %	29 %	17 %

*Messung mit Mainboard-Sensor, kann bei verschiedenen Platinen variieren
**Durchschnitt aus UT 2004 (dt.) und Max Payne 2

Das optimale Übertakter-System

Mit welcher Kombination aus CPU, Speicher und Mainboard übertakten Sie derzeit am besten?

Nachdem wir sechs CPUs von AMD und Intel auf ihre Übertaktbarkeit getestet haben, steht der eindeutige Sieger fest: Der Pentium 4 mit Northwood-Kern läuft auch mit 3.120 MHz noch stabil und erreicht dabei eine enorme Spieleleistung. Nur der übertaktete Athlon XP-M 2600+ ist ebenso schnell, jedoch 60 Euro teurer. Der Prescott mit 2.400 MHz lässt sich zwar absolut gesehen besser übertakten, ist dabei aber langsamer als der P4 mit Northwood-Kern und wird deutlich heißer.

Komponente	Preis
Pentium 4 C 2.400 (Northwood-Kern) mit Kühler	ca. € 142,-
IC7 von Abit (875P-Chipsatz)	ca. € 119,-
2x Twinmos Twister DDR500 512 MByte	ca. € 280,-
Gesamtpreis	**ca. € 541,-**

möglicht zwar riesige Takt-Schritte, erreicht jedoch nicht die Performance unseres übertakteten 2,4-GHz-Northwoods und wird sehr heiß, weshalb der ältere Prozessor-Kern die bessere Wahl ist.

Pentium 4 2.800 MHz (Prescott)

Auch der Prescott-P4 mit 2.800 MHz (200 MHz mal 14) liefert überzeugende Übertaktungs-Ergebnisse ab: Mit einem FSB von 240 MHz erreicht die Intel-CPU einen Gesamttakt von 3.360 MHz. Um den Speicher ebenfalls mit 240 MHz ansprechen zu können, verwenden wir die DDR500-Module von Twinmos. Damit der Prescott mit dieser Taktrate den Stresstest von Prime 95 fehlerfrei übersteht, müssen wir allerdings die Kernspannung im BIOS von 1,3875 V auf 1,4125 V anheben. Generell schwankt die VCore bei den geprüften Prescott-Modellen sehr stark, weshalb Sie diese nur geringfügig erhöhen sollten. Zudem zeigt unsere Testplatine schon bei 1,4125 V CPU-Spannung 70 Grad Celsius an. Trotz Taktvorteil ist der auf 3.360 MHz übertaktete Prescott etwa ebenso schnell wie unser hochgetakteter Northwood mit 3.120 MHz, kostet jedoch rund 50 Euro mehr.

Athlon XP 3000+ (166 MHz FSB)

Der FSB taktet bei dieser 3000+-Variante nur mit 166 MHz; mit einem Multiplikator von 13 ergibt sich so ein CPU-Takt von 2.166 MHz. Da der Multiplikator festgesetzt ist, können wir lediglich den FSB übertakten. Erst als wir die CPU-Spannung von 1,650 V auf 1,750 V anheben, zeigt sich der Athlon XP übertaktungswillig. Bei 2.400 MHz (185 MHz mal 13) ist allerdings bereits die Obergrenze erreicht. Unsere Spielebenchmarks bedanken sich mit einer 14 Prozent besseren Leistung. Als Speicher verwenden wir DDR400-Module von Corsair mit den niedrigen Latenzen 2-3-2-6. Leider können wir bei dem Asus-Mainboard den Speichertakt nicht unabhängig vom FSB auf 200 MHz setzen, weshalb dieser ebenfalls nur mit 185 MHz unter der Spezifikation läuft.

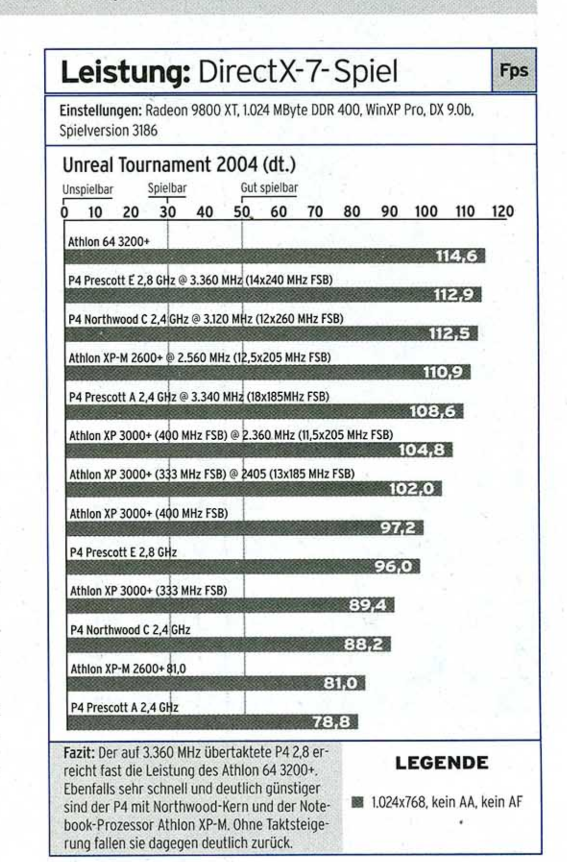
Athlon XP 3000+ (200 MHz FSB)

Bei der 200-MHz-FSB-Variante des XP 3000+ (200 MHz mal 10,5) von Alternate stellen wir fest, dass der Multiplikator bei unserer CPU standardmäßig freigeschaltet ist. Das beste Übertaktungsergebnis erzielen wir mit einem Multiplikator von 11,5 und 205 MHz FSB- sowie Speicher-Takt. Dadurch steigt die Taktfrequenz der CPU von 2.100 MHz auf 2.360 MHz an und der Corsair-Speicher läuft mit 205 MHz noch mit den sehr guten Latenzen 2-3-2-6. Für einen stabilen Betrieb müssen wir die VCore von 1,650 V auf 1,750 V anheben. Trotzdem wird die AMD-CPU beim extrem anspruchsvollen Prime 95 nicht mehr als 50 Grad Celsius warm. Dank schnellerem FSB lässt dieser 3000+ die 166-MHz-Alternative hinter sich und kostet nur 10 Euro mehr.

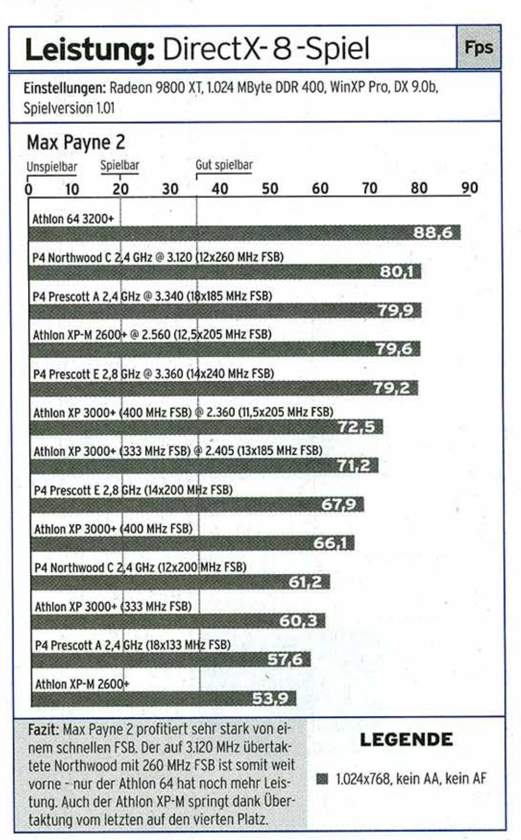
Athlon XP-M 2600+

Für den Notebook-Prozessor XP-M 2600+ mit 2.000 MHz (133 MHz mal 15) garantiert Versender www.overclockers.de satte 2.600 MHz Takt. Trotz aktueller BIOS-Version spricht unsere Testplatine A7N8X-E von Asus die Mobil-CPU nicht mit der richtigen Taktrate an, da der Multiplikator falsch gesetzt wird und sich nicht auf mehr als 12,5 erhöhen lässt. Daher verwenden wir das AN7 von Abit mit Nforce2-Ultra-400-Chipsatz. Bei einer CPU-Spannung von 1,750 V (Standard: 1,550 V) senken wir den Multiplikator auf 12,5, setzen den FSB auf 205 MHz und erreichen so einen Gesamttakt von 2.560 MHz. Das entspricht einer enormen Steigerung von 28 Prozent, in unseren Spielebenchmarks wird die AMD-CPU sogar um einmalige 43 Prozent beschleunigt. Die Hitzeentwicklung ist mit 48 Grad Celsius ebenfalls sehr gut. Somit ist der Athlon XP-M 2600+ ein echter Übertaktungs-Geheimtipp, lediglich der Preis ist mit 199 Euro recht hoch angesetzt.

DANIEL MÖLLENDORF



Fazit: Der auf 3.360 MHz übertaktete P4 2,8 erreicht fast die Leistung des Athlon 64 3200+. Ebenfalls sehr schnell und deutlich günstiger sind der P4 mit Northwood-Kern und der Notebook-Prozessor Athlon XP-M. Ohne Taktsteigerung fallen sie dagegen deutlich zurück.



Fazit: Max Payne 2 profitiert sehr stark von einem schnellen FSB. Der auf 3.120 MHz übertaktete Northwood mit 260 MHz FSB ist somit weit vorne – nur der Athlon 64 hat noch mehr Leistung. Auch der Athlon XP-M springt dank Übertaktung vom letzten auf den vierten Platz.

Keine Angst vorm BIOS-Flash!

Für einen schnellen und stabilen PC ist ein aktuelles Mainboard-BIOS unerlässlich. Wir zeigen Ihnen, wie **Sie gefahrlos das „Basic Input Output System" auf den neuesten Stand bringen.**

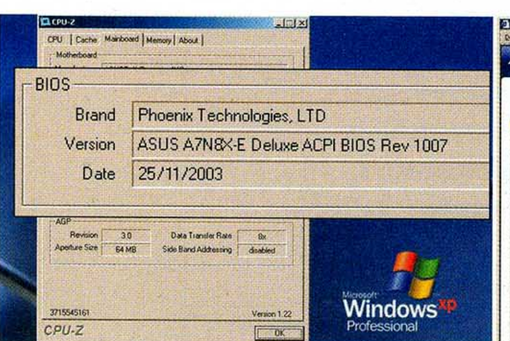
Was bedeutet ...?

BIOS
Basic Input Output Sytsem – rudimentäres „Betriebssystem" des Rechners, das zentrale Aufgaben wie Festplattenzugriffe steuert

Post-Screen
Startbildschirm mit Angaben über die verbaute CPU und den Speicher sowie weiteren System-Informationen

CPU-Z
Kostenloses Analyse-Tool zum Auslesen von Systemparametern. Die aktuelle Version 1.22 finden Sie auf der Heft-CD bzw. -DVD.

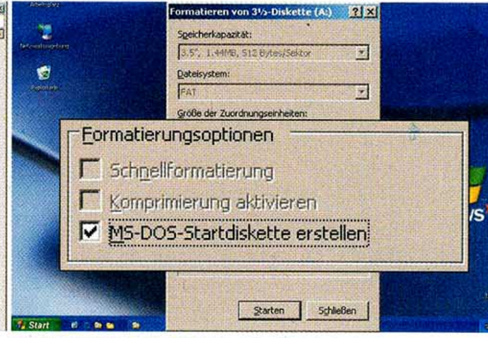
Das BIOS-Update ist bei Otto Normalspieler entweder gänzlich unbekannt oder ein mysteriöser Vorgang, mit dem ein befreundeter „Computerspezialist" seinen Rechner vollends in die Knie gezwungen hat. Doch das Aktualisieren der BIOS-Version gehört zu den wichtigsten Vorgängen, gerade wenn neue Hardware wie Prozessor oder Arbeitsspeicher installiert wird oder das System übertaktet werden soll. Auch wenn der PC instabil läuft, gehört neben der obligatorischen Treiber-Aktualisierung das neueste BIOS zum Pflichtprogramm. Wir lüften in diesem Artikel den „Schleier des Mysteriösen" um das BIOS-Update. Doch trotz genauer Recherche weisen wir Sie darauf hin, dass Sie derartige Arbeiten an Ihrem System auf eigene Gefahr durchführen. Für die erfolgreiche Aktualisierung setzen wir voraus, dass sich Mensch und Maschine in einem ausgeruhten Zustand befinden. So werden tragische Flüchtigkeitsfehler vermieden.



BIOS-ERKENNUNG Mithilfe des Freeware-Programms CPU-Z von der Heft-CD ermitteln Sie Mainboard-Hersteller, Typ und BIOS-Revision.



HERSTELLER-WEBSEITE Hier prüfen Sie, ob eine neue BIOS-Version für Ihr Mainboard vorliegt, und laden die Datei und das passende Flash-Tool herunter.



BIOS-FLASH UNTER DOS Manche Mainboards müssen noch unter DOS geflasht werden. Hierzu fertigen Sie in Windows eine MS-DOS-Startdiskette an.

Schritt 1: Mainboard und BIOS erkennen

Wenn Sie Ihren PC starten, werden Ihnen nach dem Startbildschirm der Grafikkarte einige wichtige Systemdaten angezeigt. Neben Informationen über Prozessor und Arbeitsspeicher finden Sie auf dem so genannten Post-Screen auch Ihren Mainboard-Typ und die Version des BIOS. Noch bequemer gelangen Sie an diese Angaben, wenn Sie das Programm CPU-Z von unserer Heft-CD beziehungsweise -DVD installieren. Unter der Registrierkarte „Mainboard" des Freeware-Tools finden Sie alle notwendigen Informationen (siehe Bild 1). Notieren Sie sowohl Mainboard-Typ als auch BIOS-Version auf einen Zettel. Wir haben als Beispiel für diese Praxisanleitung das weit verbreitete Sockel-A-Mainboard Asus A7N8X-E Deluxe für AMD-Athlon-XP- und Duron-Prozessoren verwendet. Das derzeit auf der Testplatine verwendete BIOS trägt die Revisionsnummer 1.0007.

Schritt 2: BIOS-Download

Der nächste Schritt führt Sie auf die Webseite des Mainboard-Herstellers. Hier finden sich im Download-Bereich die aktuellen BIOS-Versionen zum Herunterladen (Bild 2). Teilweise sind die gesuchten Daten aber auch unter „Support" versteckt. Bei der Wahl des richtigen BIOS ist doppelte Vorsicht geboten, denn einige Mainboards wie beispielsweise die von uns genutzte Deluxe-Version des A7N8X-E gibt es in mehreren Varianten! Wenn die korrekte Datei ermittelt ist, prüfen Sie zunächst die Versionsangaben. Ist Ihr BIOS im System auf demselben Stand, ist nichts weiter zu tun. Von der Installation einer Beta-Version raten wir grundsätzlich ab! In unserem beispielhaften Fall steht für das A7N8X-E Deluxe die Version 1.008 zum Download bereit. Asus verrät in der „Version-History", dass in dem neuen BIOS die Kompatibilität zu einigen neuen Speichermodulen verbessert wurde. Es lohnt sich also, das aktualisierte BIOS herunterzuladen.

Schritt 3: Vorbereiten der Installation

Neben dem BIOS selbst benötigen Sie noch ein so genanntes Flash-Tool – ein Programm, das die neue Version auf den Speicherbaustein des Mainboards schreibt. Diese Flash-Tools kommen in drei „Variationen" vor. Zum einen gibt es diese Programme für DOS, was aber in Zeiten von Windows XP eher selten ist. Häufiger sind die Varianten für Windows XP oder Versionen, die das Flashen direkt aus dem BIOS ermöglichen. Das in unserem Beispiel verwendete Asus A7N8X-E Deluxe kann entweder über DOS, über das integrierte Tool oder über ein Windows-Update-Progamm geflasht werden.

Schritt 4: Installation Mit BIOS-Tool

In unserem Fall wählt der clevere Spieler das integrierte Flash-Programm des Asus A7N8X-E Deluxe, die einfachste Möglichkeit für das Update. Hierfür speichern Sie die Datei mit der neuen BIOS-Version auf eine Diskette. Das Flash-Tool kann nach dem Einschalten des Rechners während des Post-Screens mit der Tastenkombination „Alt + F2" gestartet werden. Wie auf Bild 4 zu sehen, müssen Sie nun nur noch den Namen der BIOS-Datei – hier „c18e1008.bin" – eintippen und der Flash-Vorgang beginnt. Während dieses Vorgangs dürfen Sie auf keinen Fall den PC ausschalten oder neu starten, da sich das System mit einem unvollständigen BIOS nicht mehr starten lässt! Nachdem der Flash-Vorgang beendet ist, startet der PC neu.

Unter DOS

Die Installation unter DOS ist dem internen BIOS-Tool aus unserem Beispiel sehr ähnlich. Hierfür benötigen Sie ebenfalls eine Diskette, die aber zusätzlich mit MS-DOS-Startdateien versehen ist. Um diese so genannte „Startdiskette" herzustellen, wählen Sie mit einem Rechtsklick auf „Laufwerk a:\" erst „Formatieren" und setzen dann ein Häkchen bei „MS-DOS-Startdiskette erstellen". Nach diesem Vorgang kopieren Sie das entsprechende Flash-Tool und die neue BIOS-Version auf die Diskette. Als Alternative unterstützen bereits einige Mainboards USB-Sticks als Startmedium. Wichtig: Bevor Ihr System mit Diskette oder Stick startet, müssen Sie diese im BIOS unter „Advanced BIOS Features" als „First-Boot-Device" eintragen.

Nach dem Neustart des Systems über die Startdiskette oder den USB-Stick gelangen Sie auf die DOS-Ebene. Mit dem Befehl „dir" können Sie sich den Inhalt des Mediums anzeigen lassen. Für den BIOS-Flash tippen Sie nun den Namen des Flash-Tools und den der BIOS-Datei ein. Im Fall des A7N8X-E Deluxe lautet der Befehl „awdflash c18e1008.bin".

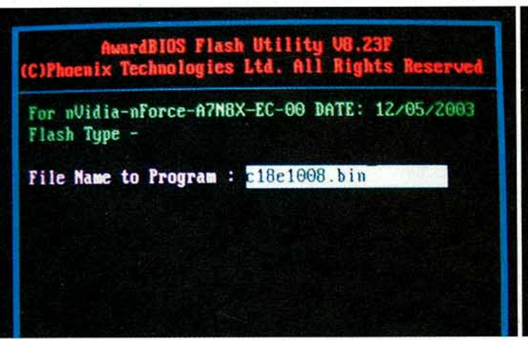
Unter Windows

Die einfachste Art, ein neues BIOS aufzuspielen, ist aber die Nutzung eines Windows-Flash-Programms, wie es einige Hersteller anbieten. Asus stellt mit dem Tool Asus Update eine entsprechende Software zur Verfügung. Diese Programme sind selbsterklärend, zumeist verfügen sie über eine „Live-Update-Funktion", die die aktuellste BIOS-Version direkt aus dem Netz auf Ihren Rechner lädt. Wichtig beim Einsatz einer solchen Software ist das Deaktivieren aller Hintergrund-Programme von Windows XP wie Viren-Scanner oder einer Firewall. Denn auch bei einem Flash unter Windows darf das System auf keinen Fall abstürzen, neu gestartet oder ausgeschaltet werden.

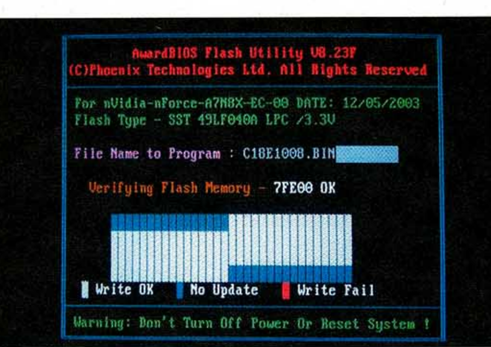
Schritt 5: Nach dem BIOS-Flash

Herzlichen Glückwunsch! Der BIOS-Flash ist durchgeführt. Überprüfen Sie nun über den Post-Screen oder das Freeware-Tool CPU-Z, ob die Aktualisierung geklappt hat. Falls Sie die Grundeinstellungen der vorigen BIOS-Version geändert haben, sind diese nun gelöscht. Sie müssen diese Modifikationen erneut vornehmen.

FRANK MISCHKOWSKI



FLASH-TOOL Geben Sie den Namen der neuen BIOS-Revision ein, die Sie aufspielen wollen, und drücken Sie „Enter".



FLASH-VORGANG Während des Flash-Vorgangs darf der PC nicht ausgeschaltet oder neu gestartet werden. Sonst lässt sich das System nicht mehr starten!



BIOS-FLASH ERFOLGREICH Mit dem Programm CPU-Z prüfen Sie, ob der BIOS-Flash erfolgreich war. Wird die neue BIOS-Version angezeigt, ist es vollbracht!

Hardware-**Referenzen**



Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	Radeon 9800 Pro	€ 205,-	128 DDR [2,9 ns]	380/340 DDR	1,81
FX 5900 XT VTD128	MSI	Geforce FX 5900 XT	€ 199,-	128 DDR [2,5 ns]	390/350 DDR	1,83
FX5900XTV	Albatron	Geforce FX 5900 XT	€ 189,-	128 DDR [2,9 ns]	390/350 DDR	1,92
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	Geforce FX 5900 XT	€ 169,-	128 DDR [2,9 ns]	390/350 DDR	1,92
Verto FX 5900 XT	PNY	Geforce FX 5900 XT	€ 169,-	128 DDR [2,9 ns]	390/350 DDR	2,00
SP8835XT-DT	Sparkle	Geforce FX 5900 X	€ 199,-	128 DDR [2,9 ns]	400/370 DDR	2,02

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
9800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	Ca. € 479,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	1,52
N5950 Ultra	MSI	Geforce FX 5950 Ultra	Ca. € 469,-	256 DDR [2,0 ns]	475/475 DDR	1,52
3D Prophet 9800 XT Classic	Hercules	Radeon 9800 XT	Ca. € 529,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	1,52
9800 XT	CP Technology	Radeon 9800 XT	Ca. € 499,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	1,56
Atlantis 9800 XT	Sapphire	Radeon 9800 XT	Ca. € 449,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	1,56
Atlantis 9800 Pro U.E.	Sapphire	Radeon 9800 Pro	Ca. € 409,-	256 DDR [2,2 ns]	380/350 DDR	1,61

MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	17 Zoll CRT	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92
7Klr+	AOC	17 Zoll CRT	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	2,03
Syncmaster 959NF	Samsung	19 Zoll CRT	€ 399,-	D-Sub, BNC	30-110 kHz	1,58
Diamond Plus 93 sb	Mitsubishi	19 Zoll CRT	€ 329,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	1,82
Prolite E431S	Iiyama	17 Zoll TFT	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	20 ms	1,87
Syncmaster 172x	Samsung	17 Zoll TFT	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	1,9
Scaleoview S19-1	Fujitsu/Siemens	19 Zoll TFT	€ 699,-	DVI-I	42 ms	1,95
AS4821DTBK	Iiyama	19 Zoll TFT	€ 899,-	2x DVI-I	45 ms	2,06

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 379,-	5+1	450 Watt	1,36
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	1,56
Z-5300	Logitech	€ 160,-	5+1	280 Watt	1,75
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	1,76
Inspire T7700	Creative	€ 119,-	7+1	92 Watt	1,89
Z-3	Logitech	€ 99,-	2+1	40 Watt	1,99
Acoustic 5.1 Ampli. Sat.	Typhoon	€ 69,-	5+1	49,5 Watt	2,34
P580	Creative	€ 63,-	5+1	47 Watt	2,49

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	TastenAnschluss	Auflösung	Wertung	
MX700	Logitech	€ 55,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,32
MX510	Logitech	€ 34,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,56
Viper 1000	Razer	€ 43,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1.000 dpi	1,64
Wireless Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 39,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	1,75
Wireless Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 3,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	1,76

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 26,-	29	PS/2, USB	1,38
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 24,-	17	PS/2	1,43
Internet Navigator	Logitech	€ 26,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	1,43
Navigator Office XP	Typhoon	€ 13,-	31 + Scrollrad	PS/2	1,46
Smart Office XP Keyboard	Hama	€ 29,-	32 + Scrollrad	PS/2	1,58

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
SB Audigy ZS Platinum Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,39
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,54
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 229,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,70
DMX 6fire LT	Terratec	€ 129,-	ICE Envy 24	3x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,90
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,96

Neueintrag in diesem Monat

DIE RECHNER DES MONATS

Monat für Monat bekommen wir Hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER EINSTEIGER-PC € 694,-

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	AMD Athlon XP 2600+ (Barton)	€ 73,-
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 5,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 66,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 256 MByte, CL3*	€ 50,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9600, 128 MByte	€ 84,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 30,-
Festplatte	Excel Store ESJ680 (80 GByte)	€ 53,-
Netzteil	Intertech 350 Watt	Im Gehäuse verbaut
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 68,-
Pauschale		€ 265,-

DER PREISTIPP-PC € 1.085,-

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 93,-
Kühler	Thermalright ALX-800 (mit Y.S.-Tech-Lüfter)	€ 39,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 86,-
Arbeitsspeicher	Geil 2x 256 MByte, DDR400, CL2	€ 150,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte-	€ 250,-
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 49,-
Festplatte	Seagate ST3200822A (200 GByte)	€ 117,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 41,-
Gehäuse	Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 40,-
Pauschale		€ 265,-

DER HIGH-END-PC € 2.507,-

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	Athlon 64 FX-53	€ 752,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 24,-
Hauptplatine	Gigabyte K8NNXP-940 (Nforce3 150 Pro, Sockel 940)	€ 191,-
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte CMX512RE-3200LL, DDR400, CL2	€ 258,-
Grafikkarte	Asus Radeon 9800 XT, 256 MByte	€ 415,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 198,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 200,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Thermaltake Lanfire VM2000A	€ 125,-
Pauschale		€ 265,-

PC-GAMES-DVD

Vollversion
Throne of Darkness

VIDEO-SHOW
Großer Messe-Rundgang: Alle Highlights der E3 2004

DEMOS
Celtic Kings: The Punic Wars
Euro 2004
Far Out..!
Ground Control 2
Joint Ops Demo #2
Michael Schumacher Kart World Tour 2004
Perimeter
Project Freedom
Rise of Nations Thrones and Patriots
Söldner Beta-Demo
Solid Balance
Spartan
Steels Saviour
Warlords Battlecry 3

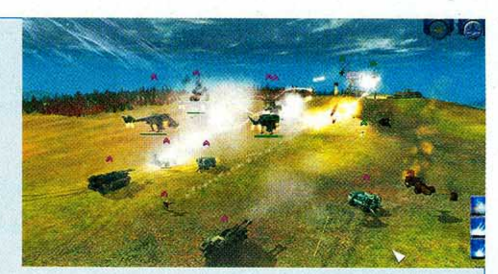
AKTUELLE PATCHES
Dead Man's Hand Patch #1 (eu)
Knights of the Temple #01 (d)
Hitman Contracts v1.74 (d)
Gangland v1.2.1 (e)
Lords of the Realm 3 v1.01 (d)
The Westerner v1.1 von v1.0 Beta (d)
Beyond Divinity v1.2 von v1.0 (d)
Beyond Divinity v1.3 von v1.0 (d)
Warcraft 3: The Frozen Throne v1.15 (d)
Sacred v1.6 (d)
Starcraft BW v1.11 (int)
Starcraft v1.11 (int)
Sacred v1.6.6 (d)

TREIBER
Windows 9x/Me
Ati Catalyst 4.3
Nforce Treiber 4.20
Nvidia Forceware TNT2-Geforce
Sis650740 Grafiktreiber 2.21
VIA Hyperion 4in1 4.35v
Windows 2000/XP
Ati Catalyst 4.5
Nforce System Utility 1.08.5
Nforce Treiber 4.24
Nvidia Forceware TNT2-Geforce
Sis650740 Grafiktreiber 2.21
VIA Hyperion 4in1 4.51v

SPECIAL-TOOLS:
Adobe Reader 6.0
Afrika Korps vs. Desert Rats Map-Editor
Ati Refresh Fix 0997
Cpu-z 1.21
Die Sims 2 Body Shop
DirectX 9.0b
Far Cry (dt.) TT-Sandbox Editor
Far Cry (dt.) PCG-Level
Fraps 1.9D
Fraps 2.10 Demo
Half-Life 2 – XSI XP
Halo Custom Edition
Irfan View 385
moreBENCH LX 4.18
My IE 2 09.18.20
Opera 7.5
Pegasus Mail 4.12a
PopUp Stopper Basic
Prime95 23.8
Refreshforce 1.10
Refreshlock 2.02
Rivatuner 2 RC 14.3
rTool 0.9.9.8 RC0
Tipp Tool Kicker Manager 2004
Wallpapers
WinDVD (Trial)
Winzip

SCREENSHOT-GALERIEN

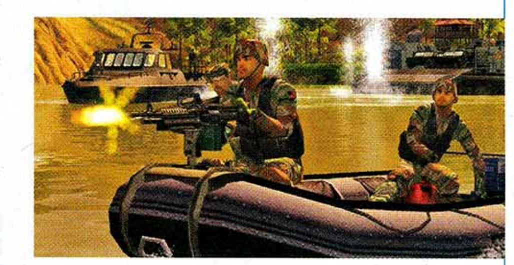
GROUND CONTROL 2



Passend zum Test in der aktuellen Ausgabe präsentieren wir die Demo der Echtzeit-Strategie-Hoffnung *Ground Control 2*. Im Jahr 2741 tobt ein Krieg zwischen der NordStern-Allianz (NSA) und den Terranern – und Sie allein entscheiden über den Ausgang. Das ausgezeichnete Tutorial führt Sie in die Steuerung ein, anschließend schlagen Sie die ersten Schlachten der NSA-Kampagne. Beachten Sie vor allem die effektreiche 3D-Grafik und das durchdachte Interface.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.500 MHz, 256 MByte RAM
Festplatte:	400 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Maustaste 1 (links)	Einheiten anwählen
Maustaste 2 (rechts)	Abhängig vom Kontext einen Befehl erteilen (zum Beispiel Angreifen, Bewegen usw.)
Maustaste 3 (Mitte)	Gedrückt halten, um die Kamera frei umherzubewegen
A	Angreifen
M	Bewegen
C	Gedrückt halten für umgekehrte Bewegung
R	Reparieren
Z	Landezone anwählen
W	Kamera zur augenblicklich angewählten Landezone bewegen
L	PW beladen
U	PW entladen
E	Verschmelzen
F	Formationen durchschalten
X	Sekundär-Modus aktivieren
I	Landeschiff-Upgrade-Bildschirm aktivieren

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING



Die Beta-Demo des Taktik-Shooters Joint Operations aus dem Hause Novalogic bietet Ihnen auf einer riesigen Map die Gelegenheit, sich von den Multiplayer-Eigenschaften des Titels zu überzeugen. Wahlweise im LAN mit bis zu 32 oder im Internet mit bis zu 100 Spielern greifen Sie bereits jetzt auf eine Vielzahl der Gefährte und Waffen zurück, die sich später auch in der finalen Version finden werden.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.400 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 3.000 MHz, 512 MByte RAM
Festplatte:	436 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Linke Maustaste	Feuer
Rechte Maustaste	Zielen
Mausrad	Waffen wechseln
W	Vorwärts
S	Zurück
A	Links strafen
D	Rechts strafen
Q	Links lehnen
E	Rechts lehnen
B	Fernglas
N	Night Vision
M	Karte
X	Kriechen
SHIFT	Attackieren/benutzen
C	Stehen
Leertaste	Springen
R	Nachladen

MICHAEL SCHUMACHER KART WORLD TOUR 2004

Früh übt sich, was ein Weltmeister werden will: Tun Sie es Namensgeber Michael Schumacher gleich und feilen Sie mit diesem kurzweiligen Fun-Racer an Ihren Kart-Fähigkeiten. In dieser Demo-Version stehen Ihnen zwei Strecken zur Verfügung, auf denen Sie entweder gegen die Uhr oder die Konkurrenz um die Kurven heizen.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt: CPU 800 MHz, 128 MByte RAM	
Empfohlen: CPU 1.500 MHz, 256 MByte RAM	
Festplatte: 50 MByte	
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Vor	Gas/nach vorne
Hinten/Leertaste	Bremsen
Links/rechts	Links/rechts
Umschalt rechts	Umschauen



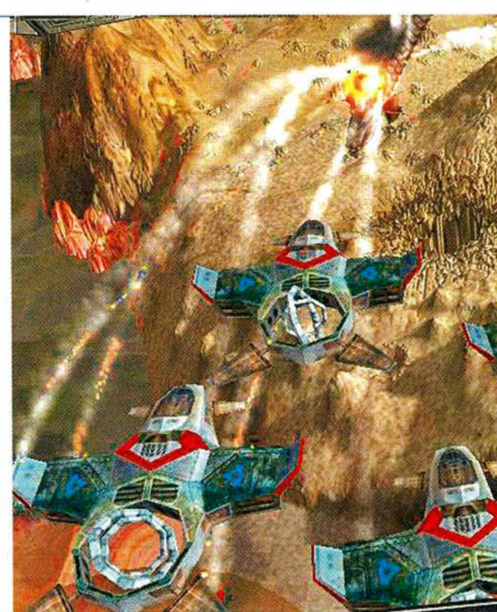
DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

PERIMETER

Die Demo des **Ground Control 2**-Konkurrenten ist da! Das Tutorial führt Sie in die innovativen Aspekte des Titels (etwa die Terraforming-Prozesse) ein, im Kampagnen-Modus liefern Sie sich eine Schlacht mit den Erzfeinden der Menschheit, den gefürchteten Scourge. Zwei Multiplayer-Karten, auf denen Sie Ihre gewonnenen Fähigkeiten gegen den Computer beweisen können, runden das Angebot ab.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 2.000 MHz, 512 MByte RAM
Festplatte:	950 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Linksklicken	Gebäude auswählen
F1-F5 (oder linksklicken)	Squad auswählen
Pfeiltasten	Karte scrollen
Z	10 Soldaten ordern
X	10 Offiziere ordern
C	10 Ingenieure ordern



EURO 2004

Pünktlich zur Fußball-Europameisterschaft können Sie sich mit dieser Demo-Version schon mal ein Bild von **Euro 2004** machen. Sie führen dabei wahlweise Deutschland, Italien oder Gastgeber Portugal zum Sieg. Das Spiel lässt sich zwar mit der Tastatur steuern, der Einsatz eines Joypads wird aber dringend empfohlen.



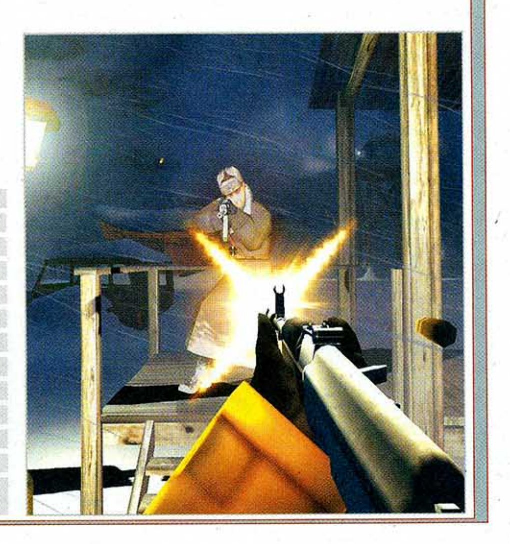
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 700 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.500 MHz, 512 MByte RAM
Festplatte:	125 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Angriff:	
Pfeiltasten	Spieler bewegen
Shift + Pfeiltasten	Freestyle/Freistoß Balleffet/ Rempelei/Empfängerlauf
A	Heber/Lupfer
S	Passen
D	Schießen
W	Steilpass
Q	Spielerlauf einleiten
E	Sprinten (gedrückt halten)
Z	Empfängerkontrolle aktivieren/zwischen Empfängern schalten
Verteidigung:	
Pfeiltasten	Spieler bewegen
A	Aggressiver Zweikampf
S	Spieler wechseln
D	Normaler Zweikampf
W	Mit Torwart herauslaufen
E	Sprinten (gedrückt halten)
Q	Zweiten Verteidiger rufen

Ab-18-Edition PC GAMES AB-18-EDITION: DIE DEMO

HITMAN: CONTRACTS

Nummer 47 ist wieder da: Die Demo des morbiden Taktik-Spaßes bietet Ihnen einen kompletten Level aus dem Hauptprogramm. Im schneebedeckten Russland gilt es, zwei Personen auszuschalten und eine Bombe außer Gefecht zu setzen. Aufgrund des zahlreich vorhandenen Sicherheitspersonals ist taktisches Vorgehen Pflicht, allerdings führen wie immer mehrere Wege zum Ziel.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
BENÖTIGT:	CPU 800 MHz, 256 MByte RAM
EMPFOHLEN:	CPU 1.500 MHz, 512 MByte RAM
FESTPLATTE:	202 MByte
SPIELSTEUERUNG	
A	Seitlich nach links
D	Seitlich nach rechts
W	Vorwärts
S	Rückwärts
Linke Maustaste	Abfeuern der Waffe
Rechte Maustaste	Öffnet Inventar
R	Nachladen
G	Wegwerfen des gegenwärtig aktiven Gegenstandes/Waffe



TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Ground Control 2
2	Hitman: Contracts (Ab-18-DVD)
3	Söldner: Secret Wars Beta-Demo
4	Joint Operations Demo #2
5	Perimeter
6	Euro 2004
7	Celtic Kings: Punic Wars
8	Michael Schumacher Kart World Tour 2004
9	Warlords Battlecry 3
10	Rise of Nations: Thrones & Patriots



CELTIC KINGS 2: THE PUNIC WARS

Mindestens so spannend wie Petersens **Troja**: In **Celtic Kings: Punic Wars** spielen Sie einen der berühmtesten Konflikte der Antike nach: die Punischen Kriege. Das Tutorial führt Sie in die Bedienung ein, aufseiten der Karthager und der Römer erwartet Sie danach je eine Mission aus der Kampagne. Als Bonus beweisen Sie auf einer Multiplayer-Karte Ihr Können gegen den PC oder einen menschlichen Herausforderer.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 400 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 256 MByte RAM
Festplatte:	280 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Rechtsklick	Standardattacke der Figur
Links	Bewegen
Umschalttaste	Befehl in Warteschlange
Leertaste	Karte

RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS

In dieser Demo-Version des **Rise of Nations**-Add-ons **Thrones and Patriots** können Sie aus drei verschiedenen Nationen wählen: Neu sind die Perser, die restlichen zwei Völker sind bereits aus dem Hauptprogramm bekannt. Absolvieren Sie zuerst das Tutorial und schnuppern Sie dann in die „Alexander der Große"-Kampagne. Auf drei Multiplayer-Karten können Sie als Krönung Ihre Fähigkeiten gegen den Computer testen.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
Festplatte:	240 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
A	Attacke
Z	Patrouillieren
G	Bewachen
B	Bombardieren

WARLORDS BATTLECRY 3

Der Echtzeit-Strategie-Titel **Warlords Battlecry 3** von Enlight steht kurz vor seiner Fertigstellung. In der Demo können Sie zwischen zwei Rassen und vier Heldenklassen wählen. Zwei Multiplayer-Maps, auf denen Sie gegen den Computer antreten, sowie gleich vier Kampagnen-Missionen sorgen für lang anhaltenden Spielspaß.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 800 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.500 MHz, 256 MByte RAM
Festplatte:	270 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
P	Pause
A	Attacke
P	Patrouillenpunkte setzen
H	Heil-Trank benutzen (nur Helden)
M	Mana-Trank benutzen (nur Helden)
I	Inventar

SOLID BALANCE

Spielziel von **Solid Balance** ist der Bau eines möglichst hohen Turmes mit den vorgegebenen Elementen. Wenn ein Stein auf den Boden fällt, ist das Spiel verloren – je schneller man ablegt, desto mehr Punkte gibt es. Aber Vorsicht: Wenn Sie die Bauteile nicht sanft genug fallen lassen, dann bricht Ihr Turm schnell zusammen.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 256 MByte RAM
Festplatte:	21 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Vor	Nach vorne
Hinten	Nach hinten
Links/rechts	Links/rechts
A	Element gegen den Uhrzeigersinn drehen
S	Element im Uhrzeigersinn drehen
Leertaste	Element fallen lassen

PROJECT FREEDOM

Wenn Sie ein Faible für grafisch interessante und unkomplizierte Weltraum-Shooter im Stile von **Wing Commander** haben, dürfte **Project Freedom** für Sie einen Blick wert sein. Mit der Demo werden Sie in drei Übungsmissionen in die Grundlagen des Weltraumkampfes eingeführt, um dann für die erste Mission der Kampagne gerüstet zu sein.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.000 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.500 MHz, 512 MByte RAM
Festplatte:	200 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Linksklick	Feuer
Rechtklick	Sekundärwaffe
Q	Sekundärwaffe ändern
Leertaste	Boost

STEEL SAVIOUR

Steel Saviour ist ein Arcade-Shooter der klassischen Sorte. In den 2D-Levels kommen Ihnen tonnenweise Gegner entgegen, welche durch Dauerfeuer- und Smartbomb-Einsatz ausgeschaltet werden müssen. Der Clou ist der Mehrspieler-Modus, der es zwei Piloten gleichzeitig erlaubt, auf Highscore-Jagd zu gehen.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 350 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 256 MByte RAM
Festplatte:	83 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Leertaste	Smartbomb
Umschalt links	Primärwaffe
Strg links	Sekundärwaffe
Pfeiltasten	Steuerung

AUF CD-ROM:

VOLLVERSIONEN
Throne of Darkness

DEMOS
Michael Schumacher Kart World Tour 2004
Euro 2004

VIDEOS
Ausgewählte E3-Highlights

Umtauschcoupon

Name ____ Vorname ____
Straße, Hausnummer ____
PLZ, Wohnort ____
Fehlerbeschreibung ____

Nr. der Ausgabe: 07/04
☐ PCG-Demo-CD-ROM
☐ PCG-Video-CD-ROM
☐ PCG-Spiel-CD-ROM

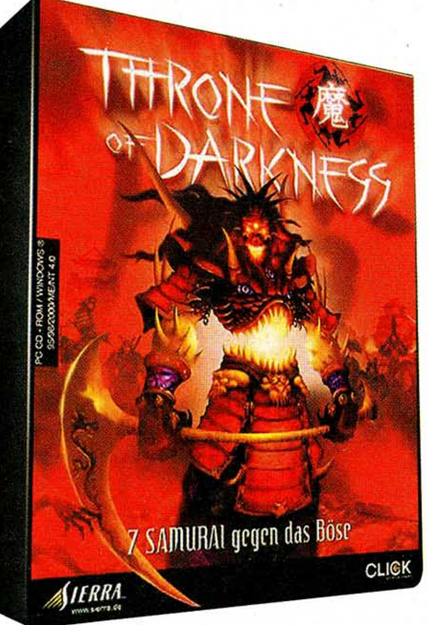
• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

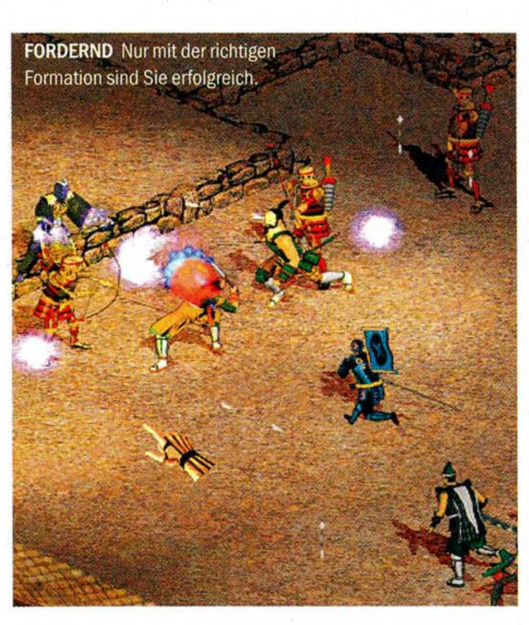
Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Throne of Darkness

Von den Diablo-Machern: **Packendes Action-Rollenspiel**, das garantiert auch Ihren Jagd- und Sammeltrieb anstachelt.




FORDERND Nur mit der richtigen Formation sind Sie erfolgreich.

Spielsteuerung

Throne of Darkness wird grundsätzlich mit der Maus gesteuert. Folgende Tastenkürzel werden Sie im Kampfgetümmel unterstützen:

Taste	Aktion
Linksklick	Angreifen/gehen/auswählen
Rechtsklick	Trank einnehmen/Zauber ausführen
S	Schmiede-Menü
C	Charakterwerte-Menü
D	Daimyo-Menü
F	Ausrichtung der Formation
I	Inventar
K	Karte
+/-	Karte vergrößern/verkleinern
P	Priester-Menü
Q	Quest-Menü
R	Charaktere ziehen sich bis zum aktiven Samurai zurück
Z	Zauber-Baum-Interface
W	Waffen wechseln
Leertaste	Zu anderem Führer wechseln
Umschalttaste + Linksklick	Sie können von Ihrer aktuellen Position aus angreifen.
Alt	Tipps zu Gegenständen
Enter	Chat

Installation

Am einfachsten installieren Sie **Throne of Darkness** von der Menüoberfläche der PC-Games-CD oder -DVD aus. Alternativ können Sie auch das Programm „setup.exe" im Verzeichnis „\Vollversion\throneofdarkness" auf der CD oder DVD manuell starten. Bitte beachten Sie, dass Updates, Add-ons und Mods (auch von offiziellen Websites) mit dieser Version möglicherweise nicht kompatibel sind und Probleme verursachen.

Diablo goes Eastern: In der fernöstlichen Provinz Yamato hat ein finsterer Kriegsherr ein gottloses Heer von Untoten erschaffen und die Macht an sich gerissen. Nur sieben tapfere Samurai sind den plündernden Horden rechtzeitig entkommen und stellen sich nun gegen den Schurken. Natürlich ist es nun Ihre Aufgabe, die ehrenhaften Krieger zum Sieg zu führen. Wie beim großen Vorbild **Diablo** steuern Sie immer nur eine Figur, die aber stets von drei Kameraden begleitet wird. Deren Steuerung übernimmt der Computer. Zwischen den Mitgliedern Ihrer Truppe können Sie dabei zu jeder Zeit wechseln. So ist zum Beispiel der Berserker hervorragend für den Nahkampf geeignet und der Zauberer unterstützt die Truppe mit seinen Zaubersprüchen, während der Bogenschütze aus dem Hintergrund die Gegner attackiert. Falls jedoch Verkleidungskünste gefragt sind, ist der Ninja die erste Wahl. Die Formation Ihrer Truppe ist für den Sieg ebenso entscheidend wie die richtige Taktik. Beide können individuell festgelegt werden. Durch den Kampf gewinnen die Figuren an Erfahrung und erreichen höhere Levels sowie Punkte, mit denen sie verschiedene Attribute wie Kraft, Energie und Geschick steigern. Sollte eine Ihrer Figuren das Zeitliche segnen, kann sie jederzeit im heimatlichen Doyo regeneriert werden.

Die Oberfläche von Throne of Darkness



	Was?	Nutzen?
1.	Charakter-Porträts	Aktuell aktive Charaktere Energie-Anzeige
2.	Lebenskugel	Aktuelle Lebensenergie des angewählten Charakters
3.	KI-Kugel	Aktuelle KI Ihres Charakters (für Zaubersprüche)
4.	Taktik-Button	Zeigt die gerade aktive Taktik an
5.	Zauber-Button	Zeigt den aktuellen Zauber des Charakters an
6.	Waffentausch-Button	Wechselt zwischen Primär-und Sekundärwaffe
7.	Daimyo-Interface	Öffnet das Daimyo-Interface
8.	Inventar-Button	Öffnet das Inventar des angewählten Charakters
9.	Inventar	Inventar
10.	Charakterwerte-Button	Öffnet den Werte-Bildschirm des angewählten Charakters
11.	Quest-Bildschirm	Zeigt die aktuellen Quests an

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Als vor einigen Jahren unsere geliebte Regierung den Euro einführte, geschah das gegen meinen Willen, wie ich hier noch einmal ausdrücklich betonen möchte!

Aber notgedrungen spielte ich mit und musste feststellen, dass sich auch prompt das Minus auf meinem Konto verdoppelte, was mich etwas unwillig machte. Als ich später den ersten genmanipulierten Mais in Händen halten durfte, hatte ich eine Eingebung: Würden sich nicht viele Probleme durch genmanipulierte Politiker lösen lassen? Das mag auf den ersten Blick inhuman erscheinen, doch würde es ja auch manchen Betroffenen selbst zum Wohle gereichen. Genetisch vergrößerte Hände könnten viel mehr Schwarzgelder einsammeln! Aber eigentlich sollte es ja zum Nutzen aller sein. Genetisch manipulierte Politiker könnten zum Beispiel nebenbei Insulin produzieren und so das dumme Vorurteil, sie würden nichts Nützliches tun, im Keim ersticken. Putzig wäre es auch, ihre Hautfarbe der Partei anzupassen, und kurzbeinige Politiker würden sich um den Erhalt des deutschen Sprichworts verdient machen – ich sag jetzt nicht, welches ich speziell meine. Aber vor allem könnte man ihr Sprachzentrum runderneuern, damit sie endlich klar sagen, was sie meinen. Oder mein Hirn, damit ich endlich verstehe, was eigentlich gemeint war?

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Der Geier

Hallo Rossi!

Ich bin ein sehr großer Computer-Fanatiker, deshalb überlege ich, ob ich mir heuer einen neuen Desktop-PC oder nächstes Jahr ein neues Notebook kaufen sollte. Da ich nächstes Jahr für die Schule sowieso ein Notebook benötige, könnte ich mir schon heuer einen Desktop-PC kaufen. Wenn da nicht das eine oder andere Geldproblem wegen des Mopeds samt Führerschein wäre. Ich als treuer PC-Games- und PC-Games-Hardware-Leser würde mich wirklich auf so ein Werbegeschenk von eurer Redaktion freuen. Schöne Grüße dir und der Redaktion und danke im Voraus.

EUER IMMER TREUER LESER CHRISTIAN WEISS

Mit Fanatikern wollen wir hier gar nix zu tun haben! Auch nicht mit Computer-Fanatikern. Eine PC-Hisbollah ist bei uns nicht gerade erwünscht und ob du jetzt mit oder ohne Turban vor deinem PC sitzt, will ich gar nicht wissen, solange du deinen PC nicht in unseren Redaktionstower wirfst. Seltsam, wir benötigten früher für die Schule ein paar Bücher, Hefte, Stifte und solche Sachen (die Älteren unter euch werden sich vielleicht daran erinnern, was das ist). Heutzutage benötigen Schüler ein Notebook für die Schule. Was sind das nur für Leute, die sich in diesen Zeiten noch Kinder leisten können? Aber ich will gern ein paar Werbegeschenke verschicken. Allerdings nicht an dich, sondern an deine Eltern. Spontan denke ich da an einen Katalog, aus dem zu ersehen ist, wo man noch gute Preise für Kinderarbeit erzielen kann.

Farbwahl

Hallo,

als ich die PC Games 05/04 eben aus dem Regal geholt habe, ist mir aufgefallen, dass auch diese wieder dieses hübsche, silbrige Deckblatt hat. Aber an was macht ihr eigentlich fest, dass die PC Games mit diesem Cover erscheint? Als Erstes dachte ich, dass das Heft nur in Monaten, die durch 5 teilbar sind, vergoldet beziehungsweise versilbert wird, da die Ausgabe 10/03 ebenfalls dieses kleine Extra hat. Doch dann fiel mir die 07/03 ins Auge und schon war klar, dass dies nicht ganz richtig sein kann, denn 7 durch 5 ergibt 1,4. Dann kam mir die Idee, dass die glänzenden Ausgaben eventuell etwas mit dem Geburtstag eines Redaktionsmitgliedes zu tun haben könnten. Allerdings wäre es dann merkwürdig, dass irgendjemand nur im Jahr 2004 im Mai Geburtstag hat, denn die 05/03 ist ganz normal.

Nach längerem Nachdenken kam mir der Geistesblitz: Könnte es etwas mit einer Lohnerhöhung zu tun haben, die du in diesen Monaten erhalten hast? Jetzt bin ich ratlos und frage dich: Ist es reine Willkür oder gibt es einen tieferen Sinn, der vielen armen PC-Games-Lesern bis jetzt verschwiegen wurde?

JULIAN ZIMMERMANN

Du hast die Frage eigentlich selbst beantwortet, als du die Games aus dem Regal geholt hast! Wir nennen diesen Farbton „Geilkauf-mich-Silber" und er funktioniert eigentlich sehr gut. Ein wesentlicher Bestandteil dieser Farbe sind übrigens Chefredakteurs-Tränen. Unsere Chefredakteure wissen alle, was diese Farbe kostet! Wir verwenden gelegentlich diese Art von Farbe, um euch wankelmütige, untreue Wechselkäufer daran zu erinnern, dass ihr nicht irgendein Magazin erwerben sollt, sondern unseres. Wer

SPACE·RAT von TIKWA "BLACK MIRROR" www.tikwacomics.de



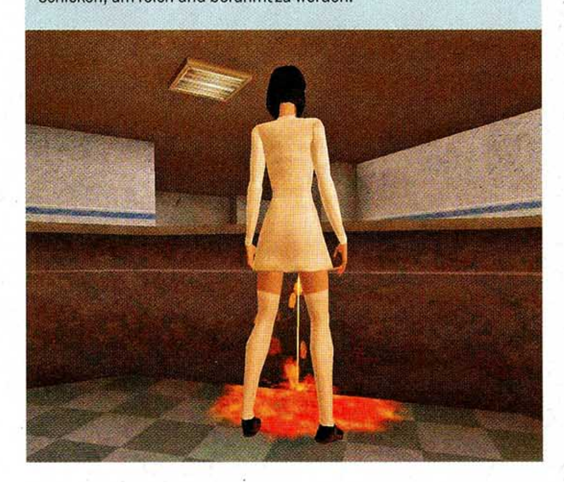




ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats

Von unserem Leser Benno Bulette kommt ein Screenshot, der anschaulich zeigt, dass inzwischen Frauen in Computerspielen offenbar absolute Gleichberechtigung genießen. Fast ein wenig zu viel für meinen Geschmack. Wer auch abgefahrene Bilder von sich, aus Spielen, von seinen Haustieren oder wasweißich hat, möge sie mir schicken, um reich und berühmt zu werden.



sonst garantiert neben edlen Farben auch edlen Inhalt? Mit einer Lohnerhöhung meinerseits hat die Farbwahl der PC Games natürlich nichts zu tun, weil wir sonst ja jedes einzelne Heft in einer anderen Farbe drucken müssten. Und den tieferen Sinn unserer Luxus-Färbungen kann ich dir auch erklären. Wir tun etwas für die Verbesserung der desaströsen PISA-Werte und bringen sogar Leute wie dich dazu, einen Taschenrechner in die Hand zu nehmen und eine mathematisch nicht ganz unkomplizierte Aufgabe vollkommen richtig (!) zu lösen. Herr Schröder, wir nehmen Ihre Auszeichnung übrigens dankend an!

Stimme

Hi Rainer,

*habe ich den Fehler des Monats entdeckt? Im Video-Bereich auf der DVD im Test zu **Euro 2004**: Mittendrin hört man eine zärtliche weibliche (?) Stimme die völlig unpassenden Worte „... enttäuscht sein ..." sagen. Ich denke, das ist der Fehler.*

BIS DENN: HUGO

Kann gar nicht sein! Bei uns würde niemals eine Frau etwas mit „enttäuscht"" sagen, es sei denn, es würde sich auf unsere übervollen Terminkalender beziehen. Bist du wirklich ganz sicher, dass diese Stimme in unserem Video vorkam, oder war dies eine Stimme aus deiner Nähe? So etwas kann man leicht verwechseln.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Juni?



FISHER-NETZ Verirrt im Redaktions-Dschungel: Seit PC-Games-Redakteur David Bergmann zu Jack Carver mutiert ist, besteht er täglich spannende Abenteuer im Schatten des Philodendrons.

Unser Berliner Leser Stephan Preuß weiß, wen man anrufen muss, wenn man mal so richtig in der Tinte sitzt: natürlich einen der international erfahrenen Superhelden vom Schlage eines Jack Carver ... oder eben Sam Fisher. Seine originelle Idee setzte sich gegen Hunderte (zugegebenermaßen nahe liegende) Vorschläge der Kategorie „Ich bin ein Star, holt mich hier raus" durch und wird mit einem Spiele-Paket belohnt. Auch diesmal belohnen wir den Einsender des witzigsten Schnappschuss-Spruchs mit einem großen Karton voller Top-Spiele.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 18. Juni 2004. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



HELLAS Heinrich Lenhardt und Valve-Boss Gabe Newell üben noch – beim nächsten Besuch muss der Sirtaki-Auftritt aber sitzen.

MMER ROSSIS RUMPELKAMMER

R. Rossi

Leser fragen – PC Games antwortet

Wie werde ich Jack Carver?

*In der Rubrik „Schnappschuss des Monats" findet sich ein Foto von David Bergmann, auf dem er ein, wie ich finde, sehr hübsches Hawaii-Hemd (offizielles **Far Cry**-Hemd?) trägt. Ich würde gerne wissen, wo Sie dieses Hemd gekauft haben, damit auch ich in den Besitz eines dieser Hemden kommen kann.*

ALEXANDER KLEIN

Das topmodische Hawaii-Hemd ist tatsächlich ein offizielles Merchandising-Produkt, das Ubisoft unter anderem für Gewinnspiele einsetzt. Käuflich im Handel erwerben können Sie es leider nicht.

The Movies goes DVD

Der Bericht in der PC Games hört sich ja richtig gut an – vor allem, dass man seine selbst gedrehten Filme auf der Website veröffentlichen kann. Meine Frage: Wird es die Möglichkeit geben, die Filme auszuwählen und auf DVD zu brennen, um sie sich dann mal bei Freunden, die keinen Computer haben, anzusehen? Wenn die Möglichkeit nicht besteht, dann fragt mal bitte bei Peter Molyneux nach, ob es möglich wäre, so ein Feature einzubauen.

RATERDELE

Nach aktuellem Stand werden die Videos in einem **Movies**-eigenen Format abgelegt; möglicherweise wird es nach Veröffentlichung ein Tool geben, das ein Abspielen auch auf Rechnern ermöglicht, auf denen keine Vollversion installiert ist.

Making-of PC-Games-Videos

Mich würde interessieren, wie ihr die ganzen Spiele-Videos aufnehmt.

ALEX KONEV

Um die bestmögliche Aufnahme-Qualität zu erzielen, nehmen wir die Bild- und Tonsignale direkt von der Grafik- und Soundkarte per Signalwandler ab. Die Szenen werden mittels Mini-DV-Walkman auf einem handelsüblichen Band gespeichert und anschließend digitalisiert. Im Schnittsystem unterlegen wir die Videos noch mit einem vorab aufgenommenen Sprechertext. Das fertige Ergebnis wird anschließend als MPEG-Datei exportiert und in die DVD-Oberfläche integriert.

Half-Life 2

*Genialer **Half-Life 2**-Artikel! Allerdings gibt es da etwas, was mich erschüttert: Ihr schreibt, dass ihr die neueste Version von **Half-Life 2** ausgiebig gespielt habt. Mein Freund behauptet, gelesen zu haben, dass die Redakteure beim Probespielen von Valve überwacht wurden, dass das Spiel ständig abgestürzt ist und dass man nur ein paar Minuten mit dem Valve-Chef sprechen durfte. Stimmt das?*

HOLGER WEISS

Heinrich Lenhardt, US-Korrespondent von PC Games, hat die Veranstaltung gänzlich anders erlebt: „Die Spiel-Sessions wurden „überwacht" in dem Sinne, dass ein Valve-Mitarbeiter neben- dran saß, um Tipps zu geben und Fragen zu beantworten – das war eigentlich ein Service. Man konnte innerhalb der Levels ausprobieren, was man wollte. Dass ein Spiel, das erst in ein paar Monaten erscheinen soll, mal abstürzt, halte ich für verzeihbar – die Entwicklung von **Half-Life 2** ist sicher weiter vorangeschritten als etwa **STALKER**. Angesichts dessen, dass **Half-Life 2** mit weitem Abstand die Most-Wanted-Charts anführt, war es für PC Games undenkbar, unseren Lesern die Spieleindrücke, die neuen Screenshots, das Interview sowie die vielen neuen Fakten vorzuenthalten.

Söldner: Secret Wars

*Die Demo zu **Söldner** hat wirklich Spaß gemacht. Das Gameplay erinnert mich stark an **Operation Flashpoint**, sowohl was die Grafik als auch was das Spielgefühl anbelangt. Da mir **Battlefield Vietnam** thematisch nicht zusagt, könnte **Söldner** eine echte Alternative zu **Battlefield 1942** werden.*

MARCO

*Als ich am Kiosk gesehen habe, dass Ihr die Demo zu **Söldner: Secret Wars** anbietet, war für mich klar: Dieses Heft muss ich haben. Zu früh gefreut: Ich bin völlig enttäuscht von der groß angekündigten Demo dieses angeblichen **Battlefield**-Rivalen. Zunächst liefen die Server nicht, dann gab es ständige Abstürze, und das Spiel macht alles andere als einen fertigen Eindruck.*

MARC

Im Gegensatz zu klassischen Demos, die in der Regel weitgehend das endgültige Spiel repräsentieren, hat sich Hersteller Wings Simulations zunächst für eine sogenannte „Beta-Demo" entschieden. Diese Version war dazu gedacht, um den Fans die Möglichkeit zu geben, **Söldner** schon in diesem frühen Stadium ausgiebig zu testen und den Entwicklern Feedback zu geben. Die anfänglichen Server-Probleme sind auf den riesigen Ansturm der Shooter-Fans zurückzuführen – und das trotz der bewusst stark erweiterten Server-Kapazitäten. Auf der aktuellen DVD finden Sie übrigens auf vielfachen Wunsch eine stark erweiterte und technisch verbesserte Beta-Demo.

Massive Multiplayer

*Gespannt verfolge ich die Entwicklung bei den Online-Rollenspielen. Der Vergleich zwischen **World of Warcraft** und **Everquest 2** hat gezeigt, dass es noch keinen echten Favoriten gibt und wohl jedes Spiel seine Fans finden wird. Derzeit nehme ich am Beta-Test zu **Saga of Ryzom** teil (danke für den Client) und bin eigentlich ganz angetan. Was würdet Ihr mir raten? Bislang habe ich vor allem mit **Neverwinter Nights**, **Morrowind** oder **Gothic 2** Erfahrungen gesammelt.*

JÜRGEN BECH

Ragnarok Online, **Saga of Ryzom**, **Everquest**, **Anarchy Online**, **Neocron**, **Dark Age of Camelot** – die Auswahl an Online-Rollenspielen ist schon jetzt wahrlich gigantisch. Das Problem: Viele der angebotenen Massive-Multiplayer-Rollenspiele sind nicht gerade zugänglich, bauen Sprachbarrieren auf, können nur mit Kreditkarte abgerechnet werden, haben eine frustrierende Einstiegs-Phase oder würden längst eine optische Generalüberholung vertragen. Andererseits: Einige Anbieter gönnen Ihnen eine kostenlose oder zumindest kostengünstige Probephase, nach der Sie entscheiden können, ob Sie weiterspielen möchten (siehe **Saga of Ryzom**). Wir gehen davon aus, dass **Everquest 2** und speziell **World of Warcraft** nicht zuletzt dank ihrer prachtvollen Grafik einen wahren Online-Rollenspiel-Boom auslösen werden. Ganz sicher ist: PC Games wird sich dieses Themas künftig aufgrund der Leser-Nachfrage intensiver annehmen.

Quad_sch

Hi Rossi!

Also, da du ja schon öfters über deine Motorradunfälle im Heft berichtet hast, ist mir jetzt, da der Frühling gekommen ist und du dich sicher wieder aufs Motorrad schwingst, eine geniale Lösung eingefallen, wie du dieses Problem in Zukunft vermeiden kannst. Die Lösung heißt Quad! Ein Quad ist sozusagen ein Motorrad mit Vierradantrieb! Und dieses Gerät hat nur Vorteile: Das typische Motorrad-Feeling geht nicht verloren und du kannst wegen der vier Rädern nicht umkippen. Na ja, dann denk mal über meine geniale Idee nach! Und dann kauf dir so ein Teil!

CIAO, PHILIPP RÖSCH

Nix gegen dich und Leute wie dich. Aber ich denke, dass ein Quad eher das geeignete Spielzeug für Leute ist, die mit nur zwei Rädern nicht zurechtkommen. Und von „Motorrad-Feeling" hast du nicht den Hauch einer Ahnung, denn das Quad vereint alle Nachteile des Motorrads (schutzlos Wind, Wetter, Vogelkot und Autos ausgeliefert, kein Kofferraum) und alle Nachteile des Autos (wegen der zwei Achsen kein Schlängeln durch den Stau möglich, braucht einen extra Parkplatz, langsam und uncoole Optik).

Fehler des Monats

Hi Rossi,

ich hab in Ausgabe 06/04 den Fehler gefunden. O-Ton deiner „Einsichten": „... weitab von meiner Bank und den Finanzamt". Gramatikalisch richtig: „... weitab von meiner Bank und dem Finanzamt".

GRUSS: M. GLASER

Im Glashaus sitzen, aber mit Steinen werfen! Ganz abgesehen davon, dass sich „grammatikalisch" mit zwei „m" schreibt,

handelt es sich nicht um den Fehler des Monats, sondern um einen schlichten Tippfehler von mir, den die Kollegin (hast du ein Glück!) vom Lektorat übersehen hat. Wie angedroht, gibt es dafür aber nix abzustauben, sondern ein Abendessen mit der betreffenden Person. Ich soll dir jedoch von ihr ausrichten, dass sie nicht sonderlich gesprächig ist. Aber ich tu mich recht schwer mit dem Lügen. Welchen Termin soll ich für dich ausmachen? Aus Sicherheitsgründen bin ich natürlich auch anwesend. Zwar im Hintergrund, aber du wirst wissen, wo – guck einfach mal in die Richtung, in die ständig genervte Kellner Unmengen von Nahrungsmitteln schleppen.

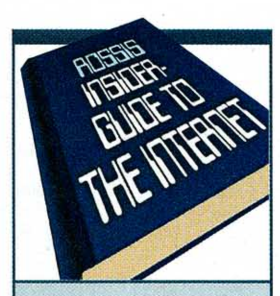
Fehler des Monats Reloaded

Hallo Rainer,

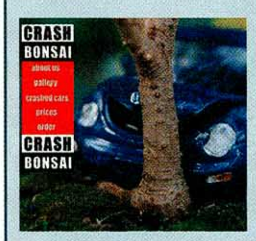
ich glaub, ich hab gerade den Fehler des Monats der aktuellen Ausgabe gefunden: Auf Seite 197 steht rechts im Kasten „Schnappschuss des Monats“: „Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats JANUAR?“ Dabei haben wir schon April! Damit wäre der Fehler gefunden, jetzt brauchst du mir nur noch deine Spielesammlung zu schicken.

DANKE SCHON MAL IM VORAUS! FELIX KOGLIN

Denkfehler! Wir hatten da nicht SCHON April, sondern ERST April. Wie allgemein bekannt ist, sind wir immer unserer Zeit voraus und es bezog sich natürlich auf Januar 2005! Ich wüsste eh nicht, was ich dir schicken könnte, da ich keine Spielesammlung besitze, wenn man mal von meiner Sammlung Kartenspiele mit den Konterfeis berühmter Politiker absieht. Aber da das Material von den vielen Tränen bereits übel aufgeweicht ist, eignet sie sich nicht mehr zum Verschicken, sondern bestenfalls noch als abartiger Brotaufstrich.



HTTP://WWW.CRASHBONSAI.COM
Ein Bonsai ist ein extrem kleinwüchsiger Baum, der in einem netten Gefäß steht und irgendwie fad ist. Behauptung 1 stimmt, Behauptung 2 nur bedingt, Behauptung Nummer 3 ist falsch! Hier einmal der ganz, ganz andere Bonsai:



HTTP://WWW.APOLLO-PROJEKT.DE/HTML/MAIN.HTML
Sie gehören auch noch zu den Menschen, die wirklich daran glauben, dass es die Mondlandungen wirklich gegeben hat? Diese Seite wird Ihr Weltbild ins Wanken bringen. Die Mondlandungen haben nie stattgefunden!



HTTP://WWW.HELPERS.DE
Du hast ein Problem und brauchst Hilfe? Hier findest du in jeder Lage (na ja, fast jeder) einen kompetenten Ansprechpartner.



PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Petra Fröhlich	pf@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Christian Sauerteig	cs@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	computec@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-82 48 34* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V. i. S. d. P.)
Petra Fröhlich, Christoph Holowaty
Leitender Redakteur
Dirk Gooding
Redaktion
David Bergmann, Christian Sauerteig, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Thomas Weiß
CD, DVD, Video
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware
Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf
www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld
Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail:
wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49-911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)
PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

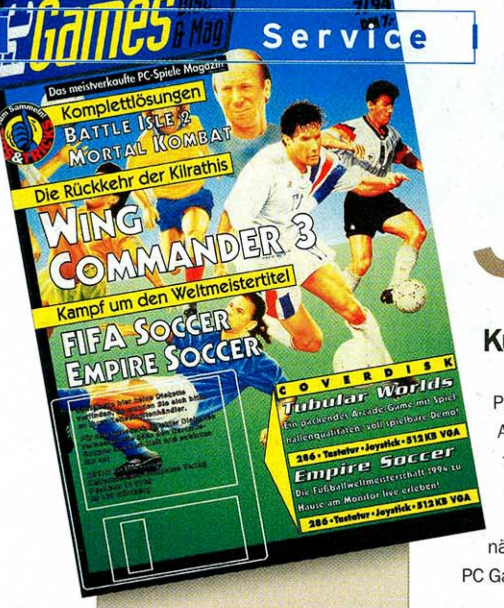


Verbreitete Auflage
1. Quartal 2004: 255.881



Ermittelte Reichweite
1.270.000 Leser

INSERENTEN



Juli 1994

Kurioses am Rande

„**Wing Commander 3** erscheint noch dieses Jahr", meldet PC Games optimistisch in Ausgabe 7/1994 – leider verfrüht. Aufgrund einer Verwechslung beschreibt der Artikel, der in letzter Minute ins Heft aufgenommen wird, nicht den offiziellen dritten Teil, sondern den Ableger namens **Armada**, der bis auf einen erweiterten Mehrspieler-Modus wenig Revolutionäres zu bieten hat. Das „echte" **Wing Commander 3** enthüllt PC Games exklusiv in der folgenden Nummer.

Hardwaretrends

Heutzutage hält selbst Oma Müller Familienfeiern mit der Digitalkamera fest, 1994 taugen die elektronischen Bildermaler kaum für Passfotos. Klobige Exoten wie Logitechs in Ausgabe 7/1994 vorgestellter Fotoman schießen niedrig aufgelöste Schwarz-Weiß-Bilder, „professionelles" Equipment ist schlichtweg unbezahlbar und verglichen mit heutigen Modellen primitiv, was vor allem am mangelnden Speicher liegt. Der beträgt damals nur eine Hand voll Megabyte. Bis zum Durchbruch soll noch mehr als ein halbes Jahrzehnt vergehen.

Test des Monats

Nachdem jahrelang Simpel-Kicker wie **Sensible Soccer**, **Goal** und **Kick Off** die Tabellenführung unter den PC-Fußballspielen gepachtet haben, ist der Aufstieg von **FIFA International Soccer** eine kleine Revolution: Umfangreicher Turniermodus, farbenfrohe Iso-Grafik statt Vogelperspektive, intuitive, situationsbezogene Steuerung und vor allem ein wesentlich realistischerer Spielablauf als bei **Kick Off** und Co., die statt Passspiel Alleingänge fördern, machen die Electronic-Arts-Simulation zur Nummer 1. Einziges großes Manko sind ausgerechnet die fehlenden Originalnamen. Das ändert sich aber in den Nachfolgern.

Was wurde eigentlich aus ... Crystal Dynamics?

1992 gegründet, macht sich Crystal Dynamics zunächst mit Konsolenspielen einen Namen. Das in PC Games 7/1994 getestete Echtzeit-Strategiespiel **The Horde** ist der erste Achtungserfolg der Kalifornier auf der PC-Plattform. In den folgenden Jahren spezialisiert sich Crystal Dynamics auf Jump & Runs. Zu den bekanntesten zählen **Pandemonium 1** und **2** sowie **Gex**, die alle für den PC erscheinen, aber leider nicht viele Käufer finden. Im Gegensatz zu den Action-Adventures der **Legacy of Kain**-Reihe, deren erster Teil 1996 erscheint – zwei Jahre, bevor das Studio vom britischen Publisher Eidos für knapp 50 Millionen US-Dollar übernommen wird. Derzeit ist Crystal Dynamics mit der Fortführung der **Tomb Raider**-Serie betraut.







Die Top-5-Tests

1. **DSA 2: Sternenschweif** | Attic
   Tolles Rollenspiel mit Pen&Paper-Lizenz aus deutscher Produktion
2. **The Horde** | Crystal Dynamics
   Abgefahrenes Echtzeit-Strategiespiel mit drolligen Videosequenzen
3. **Tubular Worlds** | Dongleware
   In dem dünn besetzten Genre der PC-Arcade-Shooter ein echtes Highlight
4. **Empire Soccer** | Empire
   Wäre nicht im gleichen Monat **FIFA Soccer** erschienen, wäre **Empire** Nummer 1.
5. **Dragon's Lair** | Readysoft
   Wie all die anderen Umsetzungen: tolle Grafik, nichts dahinter.

Am 30. Juni erscheint die PC Games 8/2004

VORSCHAU

Zu **Rollercoaster Tycoon 3**, **Dungeon Siege 2**, **Desperados 2**, **Medal of Honor: Pacific Assault** und **Die Sims 2** erwarten wir erste spielbare Versionen. **GTA**-Fans freuen sich auf neue Infos zu **San Andreas**.

TEST

Im Langzeittest muss **Söldner** zeigen, ob der Multiplayer-Shooter gegen **Battlefield** und **Joint Ops** bestehen kann. Wenn id Software Wort hält, liegt **Doom 3** endlich in testfähiger Fassung vor.

TIPPS

Zurzeit arbeiten wir für Sie an den Komplettlösungen zu **Spellforce: Breath of Winter**, **Syberia 2** und **True Crime**. **Codename: Panzers**-Generäle dürfen sich auf eine Fülle weiterer Profi-Tipps freuen.

CD/DVD

Auch im kommenden Monat ist eine hochwertige Vollversion schon im Preis Ihrer PC Games enthalten. Und vielleicht klappt's bereits mit der **Doom 3**-Demo für unsere Ab-18-Abonnenten.

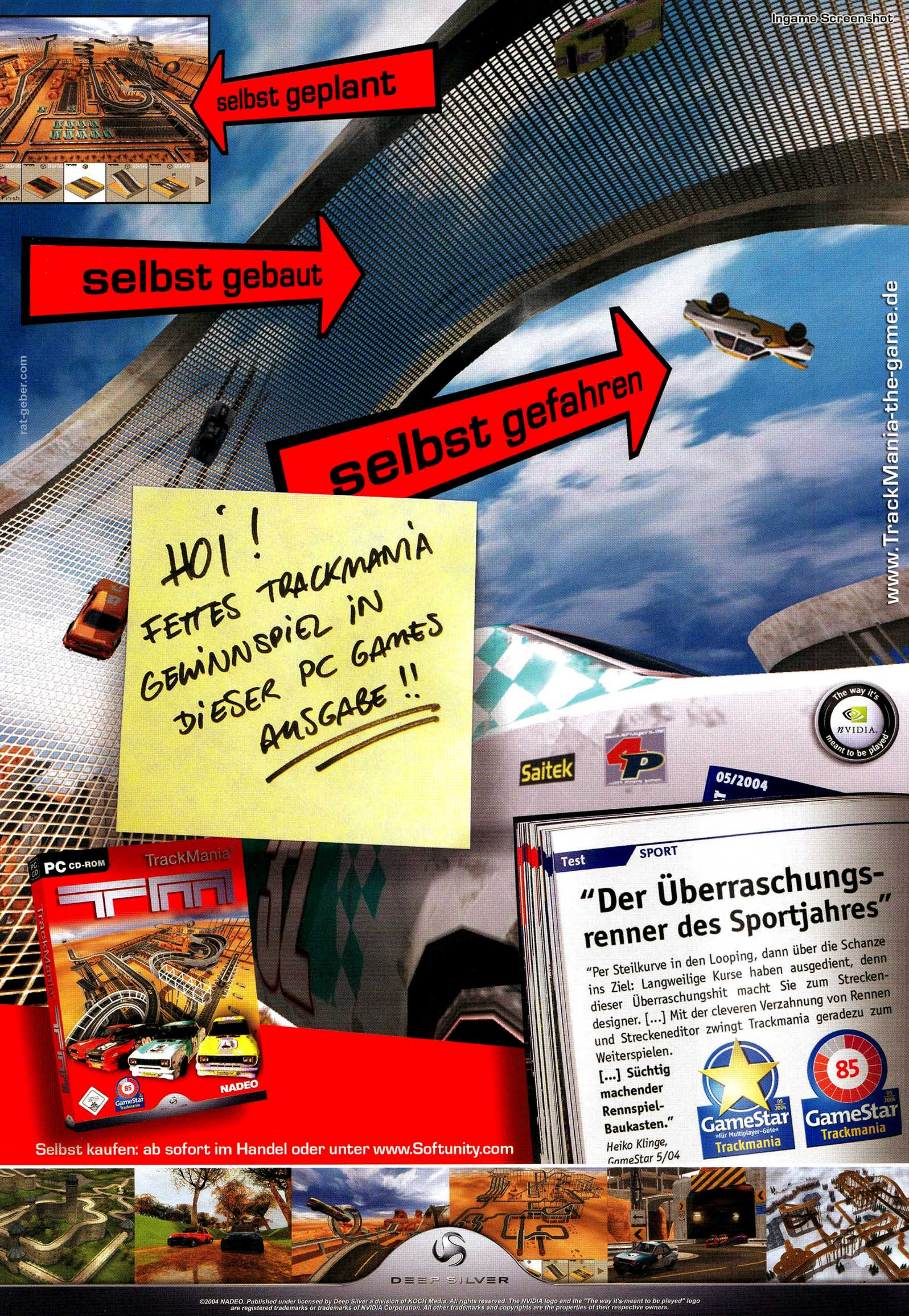








VORAB-INFOS AB 28. JUNI AUF WWW.PCGAMES.DE!



Ingame Screenshot
selbst geplant
selbst gebaut
selbst gefahren
HOI!
FETTES TRACKMANIA
GEWINNSPIEL IN
DIESER PC GAMES
AUSGABE!!
www.TrackMania-the-game.de
rat-geber.com
Saitek
The way it's meant to be played
NVIDIA
05/2004
Test
SPORT
"Der Überraschungs-
renner des Sportjahres"
"Per Steilkurve in den Looping, dann über die Schanze ins Ziel: Langweilige Kurse haben ausgedient, denn dieser Überraschungshit macht Sie zum Streckendesigner. [...] Mit der cleveren Verzahnung von Rennen und Streckeneditor zwingt Trackmania geradezu zum Weiterspielen.
[...] Süchtig machender Rennspiel-Baukasten."
Heiko Klinge, GameStar 5/04
GameStar »für Multiplayer-Güte« Trackmania
85
GameStar Trackmania
PC CD-ROM
TrackMania
NADEO
Selbst kaufen: ab sofort im Handel oder unter www.Softunity.com
DEEP SILVER
©2004 NADEO. Published under licensed by Deep Silver a division of KOCH Media. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks and copyrights are the properties of their respective owners.

Versager! Gehalt gestrichen, Extratraining um Mitternacht und nächstes Mal Tore, sonst verkauf ich Dich nach Grönland!

- Managen Sie Clubs aus allen wichtigen europäischen Ligen!
- Nationalmannschaftsmodus inklusive sowohl Welt- und Europameisterschaften als auch Qualifikationsrunden
- Umfangreicher Karriere-Modus mit Assistenten Funktion
- Stadion-, Transfer-, Kader- und Jugendmanagement
- Umfangreicher Statistikbereich mit Tabellen, Spielplänen und Spielberichten

PC CD-ROM

kicker MANAGER 2004

betandwin.de

www.kicker-manager.de

Ab 11.6.2004 im Handel
oder unter Softunity.com

PC CD

Tut das gut.

Spiel Dein eigenes Spiel.

